SKYRIM: ENDERAL
Kostenlos und besser als das Original von Bethesda!

GRATIS: GAMESCOM-GUIDE
Alle wichtigen Infos zur Spielemesse 2016



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

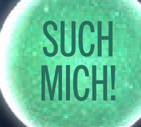
SINS OF A SOLAR EMPIRE
REBELLION



Grandiose Weltraumstrategie mit spektakulären Schlachten und schicker Grafik – erstmals auf Heft-DVD!

Amazon-Preis vom 12.07.2016: ca. 17 Euro!

STAR CITIZEN
10 Seiten Exklusiv-Vorschau: Randvoll mit neuen Fakten, Screenshots, Technik-Check und ausführlichem Interview mit Chris Roberts



GEWINNSPIEL
Benennt einen Mond nach euch! Mitmachen auf S. 15



SYSTEM SHOCK
Die Rückkehr eines PC-Klassikers: Warum das Fan-Projekt für Furore und Vorfreude sorgt!

20 JAHRE PCGAMES.DE
Ein spannender Rückblick auf die Entstehung der PC-Games-Webseite

AUSGABE 288
08/16 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20





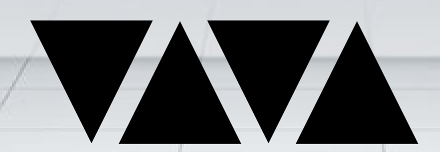
TÜREN ZU, MUSIK AN

DEINE STARS IM AUFZUG

FAHRSTUHLMUSIK

IMMER FREITAGS 11:00 IM TV

ODER AUF VIVA.TV/FAHRSTUHLMUSIK



EDITORIAL

Wenn's mal wieder länger dauert.



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Vor etwa einem Jahr gab es die ersten Vorgespräche zu unserer aktuellen Titelstory *Star Citizen*. Wir hatten bei Entwickler Chris Roberts angefragt, ob wir uns im Rahmen eines exklusiven Besuchs seines neu gegründeten Studios Foundry 42 in Frankfurt nicht mal eine topaktuelle Version seines Weltraumabenteuers anschauen dürfen. Damals dachte keiner, dass es zwölf Monate dauern würde, bis unser Wunsch endlich Wirklichkeit wird. Mal passte es dem Studio nicht, dann hatte Herr Roberts andere Verpflichtungen und auch wir hatten zu manchem Zeitpunkt schlichtweg schon andere Titelstory-Vereinbarungen. Dass sich das Warten aber auf jeden Fall gelohnt hat, zeigt unser 10 Seiten starker Artikel in dieser Ausgabe. Redakteur Stefan Weiß, Chefredakteur Wolfgang Fischer, PC-Games-Hardware-Redakteur Philipp Reuther und ein Kameramann verbrachten Ende Juni einen ganz Tag bei Foundry 42. Dabei blieb keine Tür verschlossen und wir konnten uns einen sehr guten Überblick darüber verschaffen, was das noch junge, aber mit Top-Personal gespickte Frankfurter Studio zum Gelingen des über 117 Millionen Dollar schweren Megaprojekts *Star Citizen* beiträgt. Wer nicht länger warten und die Story sofort lesen will, der blättert gleich auf Seite 12 weiter.

Ein Mond mit deinem Namen!

Der exklusive Studiobesuch mit vielen einzigartigen Einsichten in die Entwicklung von *Star Citizen* und ein großes Interview ist aber bei Weitem nicht alles, was wir Chris Roberts entlocken konnten: Zu unserer Story gehört auch ein ganz besonderes Gewinnspiel. Wer daran teilnimmt, kann nicht nur tolle Preise abräumen; der Hauptgewinner darf sich sogar im Spiel verewigen und einem Mond in *Star Citizen* einen Namen geben, inklusive Hintergrundgeschichte. Wie das Ganze abläuft, könnt ihr auf Seite 15 nachlesen. Chris Roberts, das Foundry-42-Team und wir freuen uns auf eure kreativen Vorschläge! Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser, egal ob sie über das Heft oder die Webseite von dem Gewinnspiel erfahren haben. Wer als Leser unseres Print-Hefts seine Gewinnchancen vergrößern will, der muss nur eine von uns in der Ausgabe versteckte Mondgrafik finden und uns ein Bild von sich und mit der entsprechenden Heftseite schicken!

Werbefrei auf pcgames.de surfen

Bevor wir euch in die Lektüre dieser außergewöhnlichen Ausgabe entlassen, weisen wir euch noch auf eine Neuerung für unsere Webseite hin. Ab Ende Juli habt ihr die Möglichkeit, ein Online-Abo abzuschließen, das euch für einen kleinen monatlichen Betrag werbefreien Zugang zu pcgames.de ermöglicht. Das Online-Abo lässt sich auch mit bestehenden Print- oder Digital-Abos kombinieren. Besonders cool: Wer ein Digital-Abo von PC Games Hardware abschließt oder bereits besitzt (aktueller Preis: 39,99 Euro), bekommt das Online-Abo dazu. Weitere Informationen darüber findet ihr auf pcgames.de oder unserer Aboseite unter http://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games-abo/.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures PC-Lieblingsmagazins wünschen

Wolfgang und das PC-Games-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

Ein geniales Konzept: *Sins of a Solar Empire* kombiniert die beliebte 4X-Formel mit knackiger Echtzeitstrategie! Ihr besiedelt Planeten, baut eure Wirtschaft auf, kurbelt Rohstoffproduktion und Forschung an. Derweil müsst ihr eine schlagkräftige Flotte mitsamt mächtiger Großkampfschiffe aufstellen – damit erobert ihr weitere Planetensysteme, baut so euer Reich aus. Einsteiger freuen sich über das exzellente Interface, Genre-Profis schätzen dagegen die enorme taktische Tiefe und die vielen Einstellungsmöglichkeiten. *Sins of a Solar Empire: Rebellion* ist die jüngste Auflage der preisgekrönten Echtzeitstrategie und liefert neben dem Hauptspiel auch neue Fraktionen, gigantische Titanen-Kriegsschiffe, frische Einheiten, Detailverbesserungen, Performanceoptimierungen und vieles mehr.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Für die Installation benötigt ihr eine Internetverbindung, das Spiel muss über Steam aktiviert werden. Legt einfach die Heft-DVD in euer Laufwerk und folgt den Installationsanweisungen. Während der Installation müsst ihr euren Produktschlüssel bei Steam eingeben, ihr findet den Key auf der Codekarte* im Heft (Seite 50/51). Alternativ könnt ihr das Spiel auch über Steam runterladen, der Datenträger wird nicht zwingend benötigt.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista SP2 oder höher, 2,2 GHz oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, 256 MB Radeon X1650/Geforce 6800 oder vergleichbare Grafikkarte, Internetverbindung

Unsere Schlachtschiffe rücken gegen eine Sternenbasis vor. Dank der eindrucksvollen Zoom-Funktion erlebt ihr die Gefechte aus nächster Nähe.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Anspruchsvolle Weltall-Echtzeitstrategie mit 4X-Wurzeln
- *Rebellion* ist eine eigenständig lauffähige Erweiterung, die das Hauptspiel *Sins of a Solar Empire* enthält und umfangreich ergänzt.
- Erobert Planeten, schürft Rohstoffe und sichert eure Systeme mit Geschützen und Hangars.
- Stellt eine ausgewogene Flotte zusammen und ergänzt sie mit mächtigen Großkampfschiffen, die im Kampf weiter aufleveln.
- Errichtet riesige Raumbasen und erstmals in *Rebellion* sogar gewaltige Schiffe der Titanenklasse.
- Umfangreiches Forschungssystem
- Coole Zoom-Funktion, die euch mitten ins Schlachtgetümmel bringt
- Exzellentes Interface und Tutorials sorgen für einen mühelosen Einstieg
- Praktische Zeitrafferfunktion
- Massenhaft Mehrspielerkarten
- Zig Optionen und Siegbedingungen

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Sins of a Solar Empire: Rebellion

VIDEOS (TEST)
- Inside
- Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
- Resident Evil: Umbrella Corps
- Sherlock Holmes: The Devil's Daughter
- Trials of the Blood Dragon

VIDEOS (VORSCHAU)
- Battlefield 1
- Battlefield 1 – Domination-Modus
- Escape from Tarkov
- Mount & Blade 2: Bannerlords
- System Shock
- Tyranny

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Die Zwerge – Die Beta angespielt
- E3: Die besten PC-Strategiespiele
- FIFA 17: Die größten Neuerungen vorgestellt
- Let's Play: Battlefield 1 – Conquest
- The Elder Scrolls 5: Skyrim – Enderal: Crafting-Tipps
- The Elder Scrolls 5: Skyrim – The Journey

VIDEOS (TEST)
- The Division: Der Untergrund-DLC
- The Technomancer

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24
- Batman VR
- Deus Ex: Mankind Divided
- Eagle Flight
- Final Fantasy XV
- For Honor
- Injustice 2
- Just Cause 3
- Lego Worlds
- Resident Evil Biohazard
- South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
- Star Trek: Bridge Crew
- Steep
- The Walking Dead: Season 3
- Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands – Fight for the Wildlands
- Tom Clancy's The Division – Überleben
- Watch Dogs 2
- Watch Dogs 2 – Spiel-Session

25 Videos und Trailer, fast zwei Stunden Spielzeit
- The Division: Der Untergrund-DLC
- FIFA 17
- Battlefield 1
- Watch Dogs 2
- Die Zwerge
- The Technomancer


* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Sins of a Solar Empire: Rebellion* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 08/16

PC Games überzeugt sich vor Ort bei Chris Roberts' Träumeschmiede vom Fortschritt der gigantischen Weltraumsimulation.

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE


THE TECHNOMANCER 54


SYSTEM SHOCK 22


DEUS EX: MANKIND DIVIDED 28


Ein riesiges Gratis-Rollenspiel fürs Sommerloch: Das ist die Skyrim-Mod *Enderal*. Redakteur Stefan Weiß hält Download-Infos und Fazit bereit.

ENDERAL 32


INSIDE 44

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur und Zeckenopfer

Tippt diese Zeilen von Zuhause aus:
Ein Zeckenbiss sorgte dafür, dass er die letzte Produktionsphase dieses Heftes in die fähigen Hände seiner Kollegen, allen voran Stefan Weiß, übergeben musste. Ausnahmsweise gehen also alle Fehler, die ihr findet, auf seine Kappe.

Spielt mit wachsender Begeisterung:
Destiny: König der Besessenen auf PS4. Das gute Stück musste jetzt endlich mal nachgeholt werden, nachdem es ja die letzten zwei Jahren aufgrund des nicht geeigneten Internets in seinem entlegenen Bergdomizil nicht spielbar war. Macht echt süchtig.

Freut sich auf die Gamescom:
Weil da mit der einen oder anderen interessanten Neuigkeit zu rechnen ist.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Geht spazieren:
Das *Pokémon Go*-Fieber hat mich auch erwischt. Nachdem ich an *Ingress* schnell die Lust verlor, motiviert die Taschenmonster-Jagd deutlich mehr. Obendrein lerne ich ganz neue Ecken meiner Nachbarschaft kennen. Team Rot!

Freut sich:
Auf *World of Warcraft: Legion*. Durch meine lange Zeit in der buffed-Redaktion habe ich bisher noch keine *WoW*-Erweiterung gespielt, ohne die Beta auswendig zu kennen. Über *Legion* weiß ich fast nix, das wird spannend!

Schaut gerade:
Orange is the New Black, *Mr. Robot*, *Scream* ... und zögere immer noch vor Staffel 2 von *True Detective*

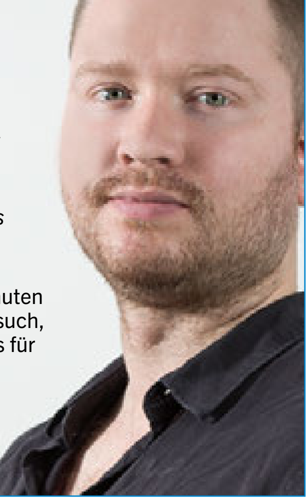
STEFAN WEISS
Redakteur

Pfeift auf das Sommerloch:
Dem Mod-Team Sure AI sei Dank, brauche ich mir über mangelnde Rollenspielkost im Sommer keine Sorgen machen. Ihr Mammutprojekt *Enderal* ist fertig und ein fantastisches Rollenspiel geworden.

Traf sich in Frankfurt am Main:
Mit Chris Roberts, dessen Bruder Erin und Brian Chambers auf einen intensiven Plausch und zum Hands on für die aktuelle Version von *Star Citizen*. Den Bericht dazu lest ihr ab Seite 12.

Wünscht sich fürs Geocaching:
Eine ähnliche Applikation wie das sensationell erfolgreiche *Pokémon Go*. Das würde die Jagd nach den versteckten Dosen glatt auf eine neue Stufe heben.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



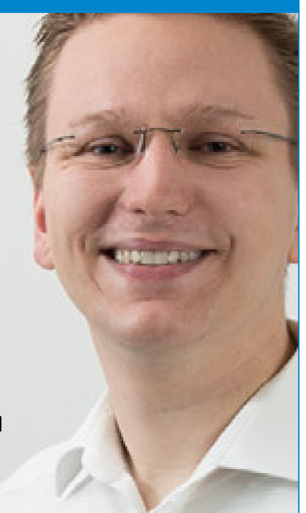
Zuletzt gespielt:
Das geniale *Inside* (PC und Xbox One), *Steamworld Heist* (PC), *The Room Two* (PC) und *Master of Orion*

Spielt derzeit:
I Am Setsuna, *Alienation* (PS4), *God of War 3 Remastered* (PS4), *Adventures of Mana* (PS Vita), *Uncharted: Golden Abyss* (PS Vita) und *Plants vs. Zombies Heroes* (Android)

Wünscht sich:
Eine neue PS4, die nicht nach fünf Minuten aufdreht wie ein Düsenjet bei dem Versuch, die Schallmauer zu durchbrechen. Was für ein Höllenlärm!

Kann immer noch nicht fassen:
Dass sein kleiner Sohn mittlerweile schon ein Jahr alt ist. Das geht doch alles viel zu schnell!

PETER BATHGE
Redakteur



Nutzt das Sommerloch, um seine Erinnerungen aufzufrischen:
Bioshock, *Mass Effect*, *Dead Space* – es ist mal wieder Zeit für die Klassiker.

Ist schon sehr gespannt auf:
Deus Ex: Mankind Divided. Mit seiner neuen Sonnenbrille fühlt er sich schon fast so cool wie Adam Jensen.

Hat die Fußball-Europameisterschaft nur am Rande verfolgt:
Die vielen torarmen Partien wären über langweilige 90 Minuten auch nur schwer auszuhalten gewesen.

Hat ein bisschen Angst:
Vor den Spieleveröffentlichungen im Oktober. *Civilization 6*, *Battlefield 1* und *Titanfall 2* erscheinen innerhalb von sieben Tagen. Wer hat sich denn den Blödsinn ausgedacht?

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Kennt sich wieder aus:
Wegen des Tests von *Hearts of Iron 4* für die letzte Ausgabe habe ich wieder meine Geschichtsbücher herausgeholt und mich intensiv mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigt. Hoffentlich lasse ich mich schnell von einem anderen Spiel zu einer etwas schöneren Lektüre inspirieren.

Freut sich:
Über seinen neuen UHD-Fernseher. Zwar dauert es noch eine Weile, bis ich mir die passende Grafikkarte für den Spiele-PC leisten kann, aber Vorfreude ist ja bekanntlich die schönste Freude.

Ist begeistert:
Von *Inside*, die *Limbo*-Macher haben hier fast alles richtig gemacht!



MATTHIAS DAMMES
Redakteur

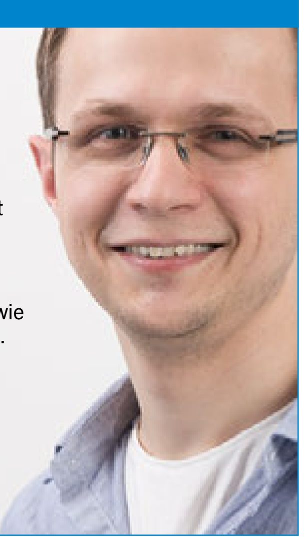
Zuletzt durchgespielt:
Gone Home, *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* und *The Technomancer*

Spielt derzeit:
Dragon Age: Inquisition, *Dishonored: Definitive Edition* (PS4), *Crusader Kings 2* und *Mass Effect 2*

Kommt trotz Sommerloch:
Nicht so richtig voran bei der Abarbeitung liegen gebliebener Titel. Erst lenkt der Fußball an den Abenden für mehrere Wochen ab und dann ist es auch noch so unverschämt warm.

Ist etwas ratlos:
Weil er mit der ganzen Aufregung rund um *Pokémon Go*, die derzeit im Internet und Bekanntenkreis ausgebrochen ist, so absolut nichts anfangen kann.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Zuletzt gespielt:
Grim Dawn, *Inside*, *Stardew Valley*, *The Division* und *Ratchet & Clank* (PS4).

Liegt während der Veröffentlichung dieses Hefts:
Schon an einem der vielen Strände von Mallorca, schlürft Cocktails und genießt die wunderbare spanische Küche!

Darf in diesem Jahr:
Erstmals auf die Quakecon in den USA und dort kommende Spiele-Highlights wie *Prey* und *Quake Champions* anschauen.

Verbringt den Sommer ansonsten:
Mit Spaziergehen! Dank *Pokémon Go* fällt einem das Rumlaufen in Nürnberg und Umgebung angenehm leicht. An der nächsten Straßenkreuzung könnte schließlich ein begehrtes Taschenmonster warten!

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager



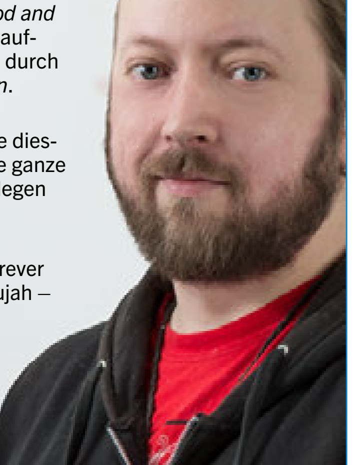
Spielt zur Zeit:
World of Warcraft: Legion (Beta), Guns, Gore & Cannoli, Pixel Piracy

Freut sich auf:
Die Lieferung seines neuen Gaming-Rechners. Allerdings hat es ein paar Verzögerungen gegeben, weshalb ein bisschen Geduld gefragt ist.

Gönnt:
Seinem Kollegen Max seinen bevorstehenden Spanien-Urlaub, auch wenn er uns bestimmt wieder mit Pool-Fotos neidisch machen wird.

Trauert:
Über das EM-Aus der deutschen Nationalmannschaft. Na und? Wir sind immerhin noch Weltmeister und verteidigen den Titel in 2 Jahren mit Sicherheit.

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



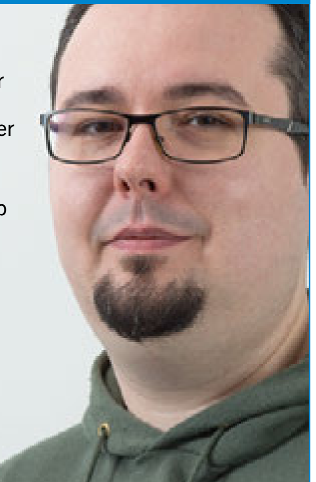
Spielt aktuell:
Immer noch *Overwatch*, dank *Blood and Wine* weiterhin *The Witcher 3* und aufgrund einer Langeweile-Klickorgie durch den Steam Shop *Empire TV Tycoon*.

Freut sich:
Auf die Gamescom. Denn ich fahre diesmal nicht nach Köln und habe eine ganze Woche Ruhe vor den nervigen Kollegen unter mir.

Hört gerade:
Dark Funeral – Where Shadows Forever Reign; Mistur – In Memoriam; Fallujah – Dreamless ... passt irgendwie so alles gar nicht zum Sommer

Wird Ende August:
Azeroth wohl wieder einen längeren Besuch abstatten. Armer Pile of Shame ...

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Freut sich:
Auf die Gamescom. Überfüllte Hallen, lange Laufwege und Menschen, die ihr Deo vergessen haben, sind zwar nie schön, aber der Lesertreff reißt's immer raus.

Freut sich ebenfalls:
Auf seinen dringend benötigten Urlaub nach der Gamescom. Schön in der Heimat ausspannen. Hach!

Freut sich außerdem:
Jetzt schon auf seinen Urlaub im nächsten Jahr. Dann geht's nämlich zum wXw 16 Carat Gold.

Empfiehlt:
Allen Wrestling-Fans unsere *WWE 2K17*-Interviews mit Paul Heyman, Triple H und Shinsuke Nakamura auf www.pcgames.de

LUKAS SCHMID
Redakteur



Freute sich:
Über den Steam Summer Sale. Waren doch einige hübsche Sachen dabei!

Fragt sich:
Wann der Nachfolger des genialen *Red Dead Redemption* endlich einmal offiziell angekündigt wird. Auf der E3 war es ja leider noch nicht so weit.

Leidet:
Unter der extremen Hitze derzeit, welche den Alltag zur Herausforderung macht. Mehr als 25 Grad Celcius müssen's nicht sein.

Genoss:
Seine erste Klettertour am echten Felsen. Ich muss schon sagen: Mit zig Metern Nichts unter einem begibt sich der Puls in ganz andere Regionen, als wenn man in der Halle unterwegs ist – ein unbeschreiblich schönes Gefühl!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde



DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Da geht das Geld also hin!

PC Games beweist: Star Citizen existiert und es wird auch tatsächlich dran gearbeitet! Statt die 117 Millionen Spenden-Dollar zu verprassen, werkeln Wing Commander-Veteran Chris Roberts, der Frankfurter Studiochef Brian Chambers und der Rest der Belegschaft fleissig an der Weltraumsimulation. Sagen jedenfalls Stefan und Hardware-Kollege Philipp Reuther (ganz links). Wenn sie nicht gerade in ihren brandneuden Lamborghinis rumfahren.



"Zur Feier des Tages zünde ich diesen Silvesterkracher!"





Endlich sichtbar: Die Fratzen hinter den Stimmen.



360 Grad in der Tonkabine

Nein, die sommerlichen Temperaturen sind auch in Fürth noch nicht dreistellig, auch wenn es sich manchmal so anfühlt. Die Rede ist von unserer 360-Grad-Kamera, mit der wir seit Neuestem den Podcast aufzeichnen. Die interaktiven Videos findet ihr im YouTube-Kanal von PC Games (www.youtube.com/pcgames). Finanziell unterstützen könnt ihr das Podcast-Team übrigens unter www.patreon.com/pcgames.

Matti wird festgesetzt

Seinen Besuch in Berlin musste unser Geschichtsexperte unfreiwillig um einen Tag verlängern, angeblich wegen eines ausgefallenen Fluges. Laut unbestätigten Gerüchten wurde der Redaktionsfinne jedoch von der dortigen Militärpolizei in Gewahrsam genommen. Oder waren die beiden Herren in Uniform doch nur vor Ort, um ein noch geheimes Spiel zu bewerben? Die Auflösung gibt es im nächsten Heft.



Uniformen im Wandel der Zeit

INHALT:

Star Citizen

Genre: Weltraumsimulation
Entwickler: Cloud Imperium Games
Publisher: Roberts Space Industries
Termin: Steht noch in den Sternen

Von: Stefan Weiß

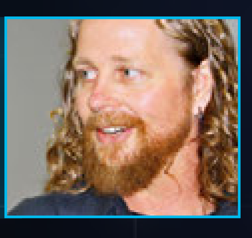
Nebulöser Luftschlosstraum oder bald spielbare Realität? Unser exklusiver Studiobesuch beim *Wing Commander*-Schöpfer zeigt, welche Fortschritte das Megaprojekt macht.

Info zum Bildmaterial: WIP
Obwohl das gezeigte Material schon sehr gut aussieht, betonen die Entwickler, dass es immer noch „Work in Progress (WIP)" sei.

Kein anderes Crowdfunding-Projekt steht so im Blickpunkt von euphorischen Fans und spendenbereiten Backern, aber auch von kritischen Skeptikern und Zweiflern unter Spielern, Presse und Medien. Mit *Star Citizen* und *Squadron 42* wollen die inzwischen auf über 320 Mitarbeiter angewachsenen Studio-Teams unter dem Banner von Cloud Imperium Games (CIG) den Science-Fiction-Traum von Firmenchef Chris Roberts wahr werden lassen. Dahinter steht eine Community mit derzeit über 1,4 Mio. unterstützenden Backern und deren stolze Summe von bisher mehr als 117 Mio. US-Dollar finanziertem Kapital.

Wie das Geld ins Spiel investiert wird, schauten wir uns einen Tag lang im jüngsten Studio von CIG namens Foundry 42 in Frankfurt am Main an. Unter der Führung von Studioleiter Brian Chambers (*Ryse: Son of Rome*), begleitet von Chris Roberts (*Wing Commander*) und dessen Bruder Erin (*Privateer*), erfuhren wir Neues zur prozeduralen Planetentechnik, durften den aktuellen Build selbst anspielen und schauten den Designern von Waffen, KI, Spielwelten sowie Zwischensequenzen über die Schulter. Teile des Ganzen sollen bis zum Ende des Jahres in neuen Alpha-Versionen für die Backer spielbar sein.

Brian Chambers*: „Es ist ein gigantisches Puzzle, das wir zu lösen haben."
*(Studioleiter von Foundry 42)



Starten, fliegen, landen – alles ohne Ladezeiten

Unsere erste Station ist die Präsentation mit Hands-on zur aktuellen Version der prozeduralen Technik im Spiel. Prozedural bedeutet, dass zuvor festgelegte Algorithmen sämtliche Himmelskörper im Spiel in Echtzeit erzeugen. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen und schont Hardware-Ressourcen. In unserem Fall starten wir direkt im All. Wir sitzen im Cockpit unseres Jägers, vor uns liegt der etwa mondgroße Planet Delamar im Nyx-System. Als dortiges Landeziel lässt sich die verlassene Minenstation Levski ins HUD laden. Die lässt sich dann direkt und nahtlos anfliegen. Raus aus dem All, rein in den Orbit, Eintritt in die Atmosphäre, Landeanflug – wie sich das anfühlt und aussieht, seht ihr auf der Doppelseite 16/17. Die grundsätzliche Technik dahinter war schon Ende 2015 erstmals zu sehen, allerdings ist die grafische Qualität der Planetenober-

flächen inzwischen deutlich nach oben geschraubt worden. Auf dem Planeten angekommen, steigen wir aus dem Cockpit und bewegen uns in einer realistisch wirkenden 3D-Umgebung. Topographie und Terrain sehen super aus und beim Blick über das Meer fällt uns die korrekt simulierte Krümmung des Horizonts auf. Das technische Grundgerüst erlaubt es, alle geplanten Sternensysteme im Spiel korrekt zu simulieren, sprich, die Planeten und Monde ziehen ihre Bahnen um die Sonnen. Das führt beispielsweise auch dazu, dass man beim Umfliegen eines Himmelskörpers die natürlichen Tag- und Nacht-Seiten zu Gesicht bekommt.

„Bezogen auf das Gameplay stellt die prozedurale Technik für uns ebenfalls einen großen Schritt nach vorne dar", erläutert uns Chris Roberts während der Präsentation und führt weiter aus: „Wir können Missionen jetzt so designen, dass ihr beispielsweise auf einer Raumstation im All einen Auftrag annehmt und der Missionsverlauf euch dann nahtlos auf Planetenoberflächen und zurückführt." Davon wird auch der Einzelspieler-Ableger *Squadron 42* deutlich profitieren, verspricht uns Roberts.

Auch der Erkundungsaspekt lässt sich jetzt deutlich spannender gestalten. Wer etwa auf der Oberfläche eines Planeten zu einem Mond am Himmel hochblickt, kann in seinen Flieger steigen und auch wirklich dort hinfliegen. Anders als beim Genre-Kollegen *Elite: Dangerous* sollen in *Star Citizen* sämtliche Planeten und Monde im Spieluniversum Landemöglichkeiten bieten. Fairerweise sei hier jedoch angemerkt, dass wir im Roberts-Universum von 100 Systemen sprechen, während Frontier Developments mal gleich die ganze Milchstraße simuliert.

Automatik-Algorithmen mit Handarbeitsbonus

Auch das am 10. August 2016 erscheinende Weltraumspiel *No Man's Sky* setzt auf prozedurale Technik, allerdings mit komplett automatisch generierten Planeten ohne Storygameplay. *Star Citizen* wird hingegen anders, da es als echtes Online-Rollenspiel konzipiert ist. Es gibt schon jetzt eine akribisch ausgearbeitete Lore zum Spiel, angefüllt mit Fraktionen und Planetenbeschreibungen. Damit das auch im Spiel entsprechend umsetzbar und für den Spieler sichtbar ist, zeigen uns die Entwickler anhand ihrer Editor-Tools, wie die algorithmisch erzeugten Planetenoberflächen entsprechendes Leben eingehaucht bekommen, damit sie am Ende nicht repetitiv oder gar langweilig erscheinen.

Die Designer haben stets die Kontrolle über den generierten Content. So lassen sich etwa Geländetopographien von Hand im Editor nachbearbeiten und anpassen. Vorgefertigte Templates – so genannte Ökosysteme – enthalten dann beispielsweise Bäume, Gebäude, Pflanzen und auch Tiere, die sich dann per „Pinselstrich" im Editor auf das vorhandene Terrain setzen lassen. Danach werden Geländeübergänge so modelliert und durch die Cry-Engine überblendet, dass die Oberfläche am Ende wie aus einem Guss gestaltet wirkt. So könnt ihr dann bei ausgiebigen Erkundungen auch Objekte wie verborgene Tempel, Wracks, Stationen, Minen oder andere spielrelevante Dinge entdecken.

Die nächsten Schritte

Nachdem wir uns beim Anspielen bei Foundry 42 ein gutes Bild von der funktionierenden Technik machen konnten, wollten wir natürlich wissen, wann sich das auch live spielen lässt. Chris Roberts erzählte uns daraufhin, wie die nächsten Schritte zur Aktualisierung der Alpha-Builds für Backer aussehen.

Als Erstes soll es recht bald das Update auf Version 2.5 geben. Darin enthalten ist unter anderem eine neue Raumstation für das schon bestehende, persistente Mini-Universum (siehe Kasten auf Seite 14). „Die Station ist eher für die Spieler gedacht, die sich sagen wir mal eher außerhalb des Gesetzes bewegen wollen", erklärt Roberts.



Völlig losgelöst: Mit dem Raumanzug aus dem Cockpit steigen, im All schweben oder den vor euch liegenden Planeten anfliegen, landen und erkunden – *Star Citizen* will den Spielern viel Freiheit bieten.

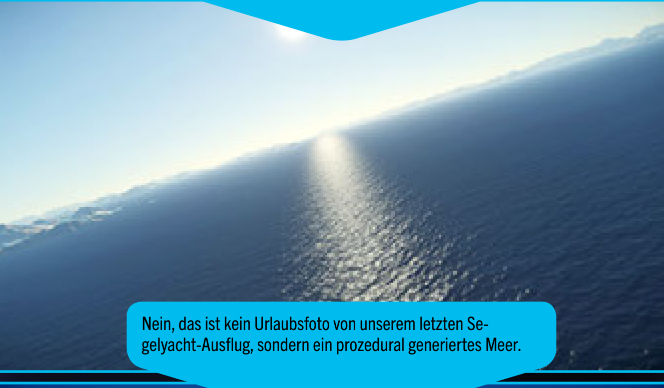
„WE CREATE WORLDS!"

Der Slogan von Spielehersteller Origin Systems, für den Chris Roberts zu seinen *Wing Commander*-Zeiten tätig war, lässt sich für *Star Citizen* noch steigern, will man doch ein Universum schaffen.

Damit das Spielgefühl am Ende so realistisch wie möglich wirkt, schrauben die Entwickler unentwegt an der überarbeiteten Cry-Engine. Das Ergebnis sieht aktuell fantastisch aus.



Schon beim Anflug auf diesen Planeten sind wir fasziniert davon, wie natürlich die Ozeane und Kontinente wirken.



Nein, das ist kein Urlaubsfoto von unserem letzten Segelyacht-Ausflug, sondern ein prozedural generiertes Meer.



Die dargestellte Topographie der Planeten im Spiel wirkt realistisch und lässt sich per Editor noch nach Belieben formen.

GROSSRÄUMIG: DAS STANTON-SYSTEM IN DER VERSION 2.7

Der Konzern MicroTech produziert Elektronik wie etwa tragbare Sensoren und Softwareupgrades für Schiffscomputer. Sein Hauptquartier, Stanton I (auch Microtech genannt) könnt ihr ab Alpha-Version 2.7 im Spiel besuchen.

Bislang steht in der Alpha-Version 2.4 nur das kleine Gebiet rund um den Planeten Crusader als Spielplatz für *Star Citizen*-Piloten zur Verfügung. Das soll sich bald massiv ändern!

Die Anspielung bezieht sich auf die Piratenbasis namens Grim Hex, die von Cloud Imperium Games zuletzt in ihrer Online-Video-Show „Around the Verse" kurz gezeigt wurde. Grim Hex bildet quasi das Gegenstück zur schon vorhandenen Station Port Olisar im spielbaren Stanton-System. „Damit wollen wir das Gameplay zwischen zwei Fraktionen ermöglichen, um zu sehen, was die Spieler daraus machen", so Roberts.

Danach geht es mit Version 2.6 weiter, in der die Entwickler das Ego-Shooter-Modul *Star Marine* einführen wollen. *Star Marine* wird man außerhalb des persistenten Universums spielen, so wie aktuell das Modul *Arena Commander*, indem man seine Flugkünste testen kann. Es ist speziell für Mehrspieler-Shooter-Sessions designt, mit eigenen Karten. „Wir haben sehr viel Zeit in die FPS-Mechaniken gesteckt, das wird man im Vergleich zum jetzigen, rudimentären System in 2.4 deutlich merken", sagt Roberts. Die Entwickler zeigen uns einen entsprechenden Gameplay-Abschnitt, der einen hervorragenden Eindruck macht: Animationen, Steuerung und Waffenfeeling wurden darin gründlich überarbeitet, damit es sich für einen Shooter-Spieler auch wirklich gut anfühlt. Das Ergebnis: flüssige Bewegungen und sauberes Gunplay – bitte weiter so!

Mit der Version 2.7 will CIG dann die prozedurale Planetentechnik ins Live-Spieluniversum einbinden. Im ersten Schritt bedeutet das, dass sich erstmals das komplette Stanton-System bereisen lässt. Aktuell stellt die Version 2.4 ja nur einen Teil von Stanton dar, in dem man ja auch noch nicht richtig auf den Planeten und dort angesiedelten Raumhäfen landen kann. Das wird sich dann grundlegend ändern. „Version 2.7 ist für uns der nächste große Schritt, der deutlich mehr spielbaren Content für die Backer enthalten wird", so Roberts.

Planeten und Monde im Stanton-System lassen sich dann direkt anfliegen und die Spieler können darauf landen, wie zum Beispiel auf der zuvor erwähnten Outlaw-Basis Grim Hex. Mit nachfolgenden Patches finden weitere Landezonen ihren Weg ins Stanton-System, wie etwa Hurston und Microtech, ihres Zeichens zwei wichtige Konzern-Standorte im *Star Citizen*-Universum. Das erklärte Ziel von CIG ist, Stanton noch vor Jahresende 2016 in vollem Umfang spielbar zu machen, mit allen Stationen und Landezonen, was Roberts mit insgesamt rund 40 Locations beziffert. Darin soll es auch möglich sein, bedeutend mehr Missionen





Die Gesichtsmodelle der Schauspieler für *Squadron 42* wurden in den letzten Monaten weiter verbessert. Links seht ihr das digitale von Mark Hamill vom Oktober 2015, rechts daneben die aktuelle Fassung – noch Fragen?

WAFFENDETAILS: AMBITIONIERT BIS ZUM ANSCHLAG!



Wie akribisch die Designer arbeiten, zeigt uns Tobias Wanke, Lead Designer für die verschiedenen Waffen in *Star Citizen* und in *Squadron 42*.

Zahlreiche Repliken lehnen an der Wand, Patronenhülsen zieren den Schreibtisch – die Shooter-Waffen sollen schließlich bis ins kleinste Detail so realistisch wie möglich wirken. Das geht so weit, dass die 3D-Modelle wie eine echte Schusswaffe ausgearbeitet sind. Bei geöffnetem Verschluss sieht man die Patronen des Magazins, den funktionsfähigen Schlagbolzen und die Züge im Waffenlauf. Darüber hinaus gibt es verschiedene Texturen, die für zunehmende Gebrauchsspuren bei intensiver Benutzung sorgen. Außerdem werden die Waffen so designt, dass sich sofort erkennen lässt, um welchen Herstellerkonzern es sich handelt. Wie viele Spieler diese Realismusbesessenheit letztendlich wahrnehmen, bleibt abzuwarten, aber es sieht verdammt gut aus.



und Jobs annehmen zu können, um Credits zu erwirtschaften. Auch das Kaufen und Verkaufen von Waren und Objekten wird eine stärkere Rolle als bisher spielen. Einhergehend mit dem Content-Upgrade will CIG auch wichtige Elemente im Hintergrund verbessern. So sollen beispielsweise die neuen Serverstrukturen erlauben, dass sich erheblich mehr Spieler in der gleichen Serverzone aufhalten können als bisher. Ziel dabei ist, deutlich weniger Instanzierung zu ermöglichen, damit *Star Citizen* auch seinem Ziel näher kommt, ein echtes Online-MMOG für eine große Spielerzahl zu werden.

Bis all diese Schritte umgesetzt sind, hat CIG noch eine Menge Arbeit vor sich, ganz klar. Studioleiter Brian Chambers beschreibt das so: „Spieleentwicklung ist ein gigantisches Puzzle, das du lösen musst. Jedes Mal, wenn du dein Spiel an einer Stelle veränderst, wirkt sich das auf andere Bereiche aus. Welche Ausmaße das annehmen kann, ist dabei nicht vorhersehbar.“

Es bleibt daher weiter spannend, wie der Fortschritt der Entwicklung von *Star Citizen* und *Squadron 42* gedeiht und welche guten und bösen Überraschungen sich dabei wohl noch auftun. Die uns gegenüber gezeigte Konzentration und Begeisterung für die Arbeit, die jeder im Team an den Tag legt, sind aber ein gutes Zeichen. ❑

GEWINNSPIEL: Ein Mond, der deinen Namen trägt!

Richtig gelesen, ihr könnt euch im Universum von *Star Citizen* verewigen. Einer der vielen Monde in der Spielwelt wird den Vor- oder Zunamen des Gewinners dieses Preisausschreibens tragen. Was ihr dafür tun müsst, erfahrt ihr im folgenden Abschnitt!

Damit euer Name für den Mond zum Spiel passt, schickt uns einen kleinen Text, der Name und Mond beschreibt. Hier ein Beispiel, der dem Mond Ita im Stanton-System von *Star Citizen* gewidmet ist: „Dieser Mond wurde nach Ita Hurston benannt. Ita starb während des ersten Tevarin-Krieges. Zur Erinnerung daran, warum die Produkte, welche Hurston Dynamics herstellt, so wichtig für uns sind.“ Seid bei der Namensgebung möglichst kreativ, je besser der gewählte Name und die Beschreibung zum Universum passen, desto größer ist die Gewinnchance. Mitmachen könnt ihr ab Samstag, 23. Juli auf pcgames.de oder auf unserer Facebook-Seite, wo ihr jeweils einen entsprechenden Eintrag zum Gewinnspiel vorfindet. Ihr könnt eure Gewinnchancen erhöhen, wenn ihr uns ein Foto zuschickt, das euch zu Hause zusammen mit der richtigen Heftseite dieser Ausgabe zeigt. Gesucht ist die Seite, auf der wir den kleinen Mond versteckt haben, der auch auf dem Heft-Cover abgebildet ist (ein Bild vom Cover selbst zählt nicht!). Zusammen mit Cloud Imperium Games verlosen wir auch noch 20 Merchandising-Preise. **Hinweis:** Wenn ihr mitmacht, gebt bitte auch eure Shirt- und Jackengröße an.

5 x Star Citizen-Poster, von Chris Roberts handsigniert
5 x Star Citizen-Schreibblock
5 x Star Citizen-Polo-Shirt
5 x Star Citizen-Jacke

Einsendeschluss ist der 13. August 2016. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

STEFAN MEINT

„Ich will, dass es wahr wird, auch wenn's dauert!“

Über *Star Citizen* und seinen exorbitanten Ambitionismus lässt sich stundenlang debattieren. Darüber, ob sich die Art und Weise, wie sich das Projekt ständig vergrößert, letztlich für uns Spieler auszahlt. Oder darüber, ob sich am Ende die Träume von Chris Roberts und seinen Teams sowie die der 1,4 Mio. Backer tatsächlich als Geburt eines neuen Sterns feiern lassen oder doch eher ins Schwarze Loch der Unmachbarkeit gezogen werden und sich auflösen. In mir selber schlummert dieser Wunsch und die Hoffnung, dass die über 320 Köpfe zählende Entwicklerschar dieses Projekt stemmt. Was wir beim Besuch bei Foundry 42 jedenfalls überall spüren und sehen konnten, sind die unglaubliche Leidenschaft und Entschlossenheit, die in das Projekt fließen. Das zeigte sich dann auch in der uns präsentierten Version des Spiels und das ist eine erfreuliche und motivierende Sache. Man braucht sich aber auch nichts vorzumachen, was den zeitlichen Rahmen betrifft, den das Projekt letztlich benötigt. Bis alle Facetten und Features so funktionieren und für uns Spieler komplett verfügbar sein werden, wie es angedacht ist, das dürfte weder in diesem, noch im nächsten Jahr zu 100 % realisierbar sein. Ich lasse mich aber auch gerne überraschen!

PUNKTGENAU: SO SPIELT SICH DER LANDEANFLUG IM



Wer in *Star Citizen* auf die Automatiklandung verzichtet, kommt in regelrechten Pilotengenuss beim Flug vom All auf eine Planetenoberfläche, wie in einer Simulation. Das funktioniert ähnlich wie in *Elite: Dangerous*, ist aber technisch deutlich besser umgesetzt und fühlt sich beim Spielen sehr gut an.

1. Nachdem wir unser Reiseziel im HUD-Menü ausgewählt haben, düsen wir mit vollem Schub in Richtung Planetenoberfläche.
2. Wir bereiten uns auf den Eintritt in die Atmosphäre vor und passen Neigungswinkel und Schub entsprechend an.
3. Beim Fliegen über dem realistisch wirkenden Terrain kommen wir uns wie in einer guten Flugsimulation vor. Da wünschen wir uns doch glatt ein *Strike Commander 2*!
4. Unsere ausgewählte Landezone, die Levski-Plattform, kommt in Sicht und wir wechseln vom Cruise- in den Präzionsflugmodus, um nicht am Ziel vorbeizurauschen.
5. Während wir uns weiter unserem Ziel nähern, bitten wir per Funk um Landeerlaubnis auf der Plattform.
6. Die exakte Parkposition auf der Plattform ist durch Vierecke markiert. Jetzt heißt es Fahrwerk aufklappen und mit sachtem Schub aufsetzen.
7. Nach der Landung könnt ihr das Cockpit verlassen und euch frei bewegen.
8. Wer mag, kann auch einfach in der Pampa landen. Dabei gibt's dann aber keine Automatikfunktion.



AKTUELLEN BUILD VON STAR CITIZEN!



In der aktuellen Version, die wir bei Foundry 42 anspielen dürfen, sieht *Star Citizen* noch viel besser aus als in der derzeitigen Live-Version 2.4. Besonders die natürlich wirkende Beleuchtung ist super.

Interview mit **Chris Roberts**

VITA

Der aus dem englischen Manchester stammende und in Kalifornien lebende Entwickler versorgte uns schon in den späten 1980er-Jahren mit Spielen, wie etwa dem Fantasy-RPG *Times of Lore* für den C64. Doch zu seinen PC-Meilensteinen zählt die Weltraum-Saga *Wing Commander*, deren erster Teil 1990 erschien. Die Serie endete 1997 mit Teil 5, *Prophecy*. Nach seinem Ausflug ins Filmgeschäft als Regisseur und Produzent gründete er 2011 die Firma Cloud Imperium Games, um den Traum vom ultimativen PC-Weltraumspiel zu verwirklichen. Mehr als 1,4 Mio. Spender unterstützen ihn dabei.

PC Games: Laufende Concept-Sales und die Vorab-Schiffsverkäufe werfen bei Kritikern immer die Frage auf, warum dies nötig ist und ob euch etwa das Geld für *Star Citizen* ausgeht?

Roberts: „Wir haben immer eine bestimmte Menge Geld in Reserve, die Concept-Sales helfen uns dabei, die Teams auch während der laufenden Entwicklung weiter vergrößern zu können. Das ermöglicht es uns, schon jetzt mehr Leute aktiv ins Spiel hineinzubringen. Denn wir wollen ein großes Online-Spiel verwirklichen. Wir haben das Glück, dafür bereits eine große Community hinter uns zu haben, sprich, wenn das Spiel mal fertig ist, wird es schon eine große Population im Universum aufweisen können. Das ist gut zu wissen, aber auch essenziell notwendig, denn nur wenn du eine stabile Spielerpopulation hast, kann ein Online-Spiel auf Dauer erfolgreich sein. Das ist also einer der Gründe, warum wir schon in dieser frühen Phase des Projekts Verkäufe anbieten, durch die Spieler an *Star Citizen* teilhaben können. Die Concept-Sales sichern nicht nur weitere Entwicklungsschritte, sondern ermöglichen uns auch, die aktiven Live-Server des persistenten Spieluniversums zu unterhalten. Wir müssen dafür monatliche Rechnungen für die Spiel-Server in der Cloud begleichen und für die Server, die den Spielern den Zugriff auf die umfangreichen Patches ermöglichen – da kommen gigantische Datenmengen zusammen, die uns fortlaufend Kosten verursachen. Auch die Alpha-Builds, die wir an die Backer herausgeben, kosten letztendlich Extra-Zeit, die wir brauchen, um das Feedback auszuwerten, die Builds zu verbessern und zu optimieren, sodass auch hierfür laufende Kosten anfallen.

Auf der anderen Seite spiegeln die frühen Alpha-Versionen aber längst nicht den aktuellen Entwicklungsstand von *Star Citizen* wider, da sind wir schon bedeutend weiter, was ihr ja auch heute beim Studiobesuch hier in Frankfurt habt sehen können. Die prozedurale Planetentechnologie, die uns so viel weiter bringt, wäre beispielsweise nicht möglich gewesen, wenn wir an einem bestimmten Punkt der Finanzierungskampagne gesagt hätten „Stopp, hier hören wir auf.“ Klar hatten wir ein Stretchgoal für die grundsätzliche Verwendung prozeduraler Technik festgelegt, aber nicht damit gerechnet, dass wir dies jetzt für das gesamte Universum mit all seinen Planeten und Monden anwenden können. Und das funktioniert nur, weil wir es schaffen, kontinuierlich neue Spieler und neues Geld in den Entwicklungsprozess einbringen zu können. Mein persönliches Ziel ist nach wie vor, *Star Citizen* so cool wie möglich zu realisieren. Mir geht es dabei nicht darum, selber möglichst viel Geld zu verdienen. Vielmehr soll das Geld, das wir reinbekommen, dazu dienen, die besten Programmierer, Designer und Künstler anheuern zu können. Ich will damit die Concept-Sales in keiner Weise entschuldigen, sie gehören meiner Meinung einfach dazu, um das Spiel letztendlich größer und besser zu machen. Es würde keinen Publisher auf der Welt geben, der so viel Geld in ein Projekt mit dieser Ambitionsgröße investieren würde, erst recht nicht für den PC. Wir können das nur deswegen tun, weil da draußen eine so große Community und Fan-Basis vorhanden ist, die von so einem Spiel träumt. Darum unterstützen sie uns und wir sind absolut dankbar dafür, denn nur sie ermöglichen es erst, dieses Projekt zu verwirklichen.“

PC Games: Die schiere Größe des Projekts muss für einen außergewöhnlichen Druck sorgen. Was sind für dich dabei die größten Herausforderungen?

Roberts: „Oh, gute Frage, also *Star Citizen* ist zweifellos ein forderndes Biest. Eins der schwierigsten Dinge dabei ist, dass wir mehrere Studios am Laufen haben. Das hier in Frankfurt, ein großes in Manchester, dann das Hauptquartier in Los Angeles und schließlich ein Studio in Austin. Obwohl wir viele organisatorische Dinge online managen, ist die ganze Sache mit viel Herumreisen verbunden. Vor Ort zu sein, um den Programmierern über die Schulter schauen zu können, um sich ein Bild über den aktuellen Stand der Produktion zu machen, sich mit ihnen persönlich zu unterhalten, Feedback zu geben – das ist für mich durch keine Skype-Konferenz zu ersetzen. Dementsprechend bin ich viel unterwegs, was schon mitunter anstrengend ist, da man ja auch noch seine Familie hat. In gewisser Weise ist das schon auch eine Art Aufopferung, wenn du eben Teil eines solch großen Projektes wie *Star Citizen* bist.

Ein anderer dicker Brocken ist die Tatsache, dass wir ein Live-Projekt sind, bedingt durch die bestehenden spielbaren Module, die wir den Backern schon parallel zur Entwicklung bereitstellen. Da ist diese große Community, du gibst ihnen eine kleine Spielportion und sie wollen natürlich so schnell es geht Nachschlag und mehr, und das möglichst monatlich. Ich meine, ihr als Magazin kennt das, du musst regelmäßig Content liefern, wenn du nichts liefern kannst, bist du schnell weg vom Fenster! Daher unterliegst du bei einem so offenen Projekt wie *Star Citizen* von Anfang an einem anderen und permanenten Druck als bei einer typischen Spieleproduktion. Da hast du normalerweise dein Projekt für die nächsten drei, vier Jahre klar umrissen, und genügend Zeit, um hinter verschlossenen Türen zu arbeiten, bevor du es der Öffentlichkeit zeigst. Klar hast du dann eine Crunchtime vor Release, aber das ist trotzdem etwas ganz anderes als bei einem öffentlichen Crowdfunding-Projekt wie *Star Citizen*. Für mich ergeben sich daraus auch immer wieder neue persönliche Herausforderungen, etwa, es zu schaffen, in jedem Studio genügend lange persönlich vor Ort zu sein, damit der Blick für das große Ganze auch gewährleistet bleibt.

Dazu kommt, dass der größte Kritiker am Projekt ich selbst bin. Ich möchte diese Spielidee, die ich im Kopf habe, das, was *Star Citizen* für mich bedeutet, auch umsetzen können. Das ist schon eine Art innere Besessenheit, von der ich auch nicht abrücken möchte, damit am Ende das Spiel entsteht, so wie ich es mir wünsche. Wenn ich die Vision, die ich für das Spiel im Kopf habe, nicht entsprechend auf dem Bildschirm zu sehen sehen bekomme, dann bin ich über mich selbst



„Mein persönliches Ziel ist nach wie vor, *Star Citizen* so cool und gut wie möglich zu machen.“

„Wenn du nicht konsequent Content lieferst, bist du schnell weg vom Fenster!”



wütend und sage mir, dass es doch irgendwie zu schaffen sein muss! Oder wenn Dinge zu lange dauern, treibe ich mich innerlich an und sage mir ‚Los, wir müssen endlich im Projekt vorankommen.‘ Ich würde daher sagen, dass der größte Druck auf mich von mir selber kommt und nicht von außenstehenden Dingen, die natürlich auch ständig passieren. Man muss auch immer ein Stück weit dickfellig sein, ansonsten hätte ich auch nie die ganzen Projekte in der Vergangenheit machen können. Schon das erste *Wing Commander* war eine komplexe und ambitionierte Produktion, aber nichts im Vergleich mit *Star Citizen*.“

PC Games: Wie geht ihr mit der riesigen Erwartungshaltung um, die ja quasi mit jedem neuen Feature, das ihr zusätzlich implementieren wollt, weiter steigt?
Roberts: „Klare Sache, es ist eine Herausforderung. Wir arbeiten ohnehin an einem von Anfang an sehr ambitionierten Projekt und können jetzt auf Technologien zugreifen, von denen wir anfangs gar nicht gedacht haben, dass sie möglich sind, wie etwa die prozedural erzeugten Planeten. Solche Fortschritte möchten wir so schnell wie möglich ins Live-Game einbringen, da dies für die Spieler-Erfahrung, die neuen Möglichkeiten im Spiel selbst und für das daraus resultierende Feedback sehr wertvoll ist.Das wirft bei uns aber auch schwierige Entscheidungen auf, denn wenn du Spiele komplexer und größer machen willst, wird dich das definitiv mehr Zeit kosten, außerdem benötigst du mehr Leute und weitere Investitionen.
Was die Erwartungshaltung betrifft, wann man das Spiel letztlich erhält, möchte ich Folgendes sagen: Wenn du das Spiel 2012 gebackt hast, dann gehst du davon aus, dass es in zwei, drei, vier Jahren auch fertig ist – vielleicht nicht mit all seinen Facetten, die noch möglich gewesen wären. Ich verstehe, dass sich Spieler fragen, warum es so lange dauert. Die simple Antwort ist: Je komplexer und größer das Spiel wird, das du gerne verwirklichen möchtest, desto mehr Zeit wird das definitiv in Anspruch nehmen. Als Entwickler brauchst du aber auch diese Zeit, um zuerst die benötigten Systeme und Mechaniken aufzubauen.Es gibt zwei Entwicklungswege, nach denen wir *Star Citizen* hätten aufbauen können: Der eine wäre gewesen, zunächst nur ein Basisspiel zu generieren. Dieses hätte man kontinuierlich erweitern können mit Add-ons und zusätzlichem Content, um irgendwann am Ende der Reise das eigentliche Visionsziel zu erreichen. Der zweite Weg ist, ein finales Ziel für das Spiel festzulegen und sich zu fragen, was alles dafür nötig ist, um dann die benötigten Tools dafür zu erschaffen. Ich bin ehrlich gesagt nicht sicher, welcher der beiden Entwicklungswege der bessere ist. Nehmen wir mal als Beispiel *Elite: Dangerous* – obwohl deren finale Ziele anders gesteckt waren als bei uns mit *Star Citizen*, haben sie den Weg gewählt, erst mal ein kleineres Setting als fertiges Spiel zu entwickeln. Jetzt gibt es einen Season-Pass, die Möglichkeit, auf Planeten zu landen und dort mit einem Vehikel herumzufahren, und auch Multi-Crew-Features oder FPS-Inhalte sind in Planung und zu späteren Zeitpunkten verfügbar. Das Problem bei dieser Art der Entwicklung ist, dass du eben nicht von Beginn an alle nötigen Systeme in der Pipeline hast, um das finale Ziel zu erreichen. Sprich, du musst dann die schon funktionierenden Mechaniken wieder komplett neu anfassen, damit sie für die neuen Gameplayfeatures auch entsprechend gut einsatzbereit sind. Das kostet dich im Nachhinein viel Zeit und erhöht somit auch Aufwand und Kosten. Ich möchte es mal mit folgendem Bild vergleichen: Wenn du von Anfang an weißt, dass du ein Schloss bauen willst, kannst du es entsprechend von Grund auf konzipieren und entwerfen. Wenn du hingegen ein Haus baust und dich dann dafür entscheidest, es in ein Schloss zu verwandeln, kann das bedeuten, dass du manche Dinge komplett abreißen und neu aufbauen musst. Beide Wege der Entwicklung funktionieren, wir haben uns für den zweiten Weg entschieden und ja, kurzfristig betrachtet sorgt der für entwicklungsbedingte Verzögerungen, keine Frage. Aber ich denke, dass es langfristig für eine bessere Spielerfahrung in *Star Citizen* sorgt.“

Hinweis: Auf pcgames.de findet ihr weitere Interview-Inhalte mit Chris Roberts, auch in Videoform.

„Die Vision in meinem Kopf muss ich auf dem Monitor zu sehen bekommen!“



Technik-Check: Star Citizen

Bei unserem Besuch stand auch die Technik im Fokus – ein Überblick

Von: Philipp Reuther



Der Detailgrad der Figuren, deren Texturierung sowie die auf einem Schichtensystem basierende Kleidung ist enorm.

Natürlich war bei unserem Besuch bei Foundry 42 die Technik ein wichtiger Bestandteil, schließlich erfordern die Vorhaben von Chris Roberts und seinem Team umfassende Änderungen an der verwendeten Cry-Engine. Einige, darunter die Umstellung auf das Integer-Format in 64-bit, um eine erhöhte Genauigkeit bei großen (virtuellen) Entfernungen zu erreichen oder die Integration physikbasierter Materialien, sind bereits vor geraumer Zeit geschehen. Andere, etwa die prozedurale Generierung von Planeten und Monden, befinden sich in Arbeit. Weitere, beispielsweise tiefergehende Optimierungen oder die Umstellung von einzelnen Servern auf ein Servernetz, in dem viele Rechner wie eine Gesamteinheit funktionieren sollen, sind noch Projekte für kommende Tage. Und während wir viele Aspekte bei der Entwicklung ins Auge fassen konnten, war der Star unseres Besuchs klar der prozedural generierte Content – sprich: Der Anflug aus dem All und die übergangslose Landung auf der Planetenoberfläche.

Die Planetendarstellung

Natürlich kann solch ein komplexes Objekt wie ein Himmelskörper auch mit der umfassend überarbeiteten Cry-Engine nicht sofort komplett dargestellt werden, das würde jeden PC vollkommen überfordern und jeden Speicher zum Platzen bringen. Daher nutzt *Star Citizen* ein dynamisches Detailsystem, das beim Annähern an den Planeten fortwährend Feinheiten hinzufügt. Aus der Ferne betrachtet ist selbst eine ganze virtuelle Welt nur ein kleiner Punkt in der Schwärze des simulierten Universums. Dieser formt sich beim Annähern langsam zu einer Kugel, die bereits von der Sonne korrekt beleuchtet und verschattet wird. Dann wird der Schein einer Atmosphäre sichtbar, aus deren volumetrischem Dunst sich langsam Berggipfel schälen, während der Planet nun das gesamte Sichtfeld ausfüllt und die Cry-Engine fortwährend die dafür notwendigen Polygone ergänzt. Etwas Pop-up ist dabei zwar sichtbar, jedoch ist es sehr beeindruckend, wie sauber und geschmeidig der Übergang stattfindet. Eindrücklich ist außerdem die Wolkendarstellung: Es handelt sich nicht um eine einfache Texturschicht, wie sie in vielen anderen Spielen Verwendung findet, denn ob Wolken die Landschaft verhüllen oder nicht, ist abhängig von deren Höhe. Während Täler dicht verhangen bleiben, ragen Berggipfel klar hervor. Für



Materialien verhalten sich bei Lichteinfall physikalisch korrekt.

Mit zusätzlichen Parallax-Occlusion-Maps werden plastische Details ergänzt.

PHYSIKBASIERTE MATERIALIEN UND DETAILLIERTE MODELLE


Hier seht ihr eine Schiffswaffe erst fabrikneu ...
Dank PBR wirken verschiedenste Materialien realistisch.
... dann mit starken Gebrauchsspuren.
Das gilt auch für Schmutz, glänzende Kratzer oder Rost.

Star Citizen nutzt ein physikbasiertes Rendermodell (PBR), dieses verhält sich bei Lichteinfall physikalisch korrekt und wirkt deshalb auf das menschliche Auge glaubhaft. Zudem beeinflusst PBR auch die Entwicklung. Anders als bei der klassischen Texturierung, bei der Oberflächen mit einer Pixeltapete „beklebt" werden, kann ein Designer dank PBR für ein bestimmtes Objekt oder ein Teil eines Modells ein bestimmtes Material zuweisen (beispielsweise Eisen, Kupfer, Holz oder Leder). Dieses definiert physikalische Eigenschaften, wie die Färbung und bestimmt, ob eintreffendes Licht gestreut, reflektiert oder absorbiert wird. Plastik wirkt bei Lichteinfall somit stumpf, matter Lack streut das Licht diffus. Aber auch Kratzer in letzterem können so glaubhaft umgesetzt werden, sich unter der Farbe befindliches Metall glänzt an diesen Stellen daher realistisch. In Star Citizen können Schäden beispielsweise bei den Waffenmodellen stufenlos hinzugefügt werden und erscheinen an Stellen, an denen sie auch in der Realität typischerweise auftreten würden, beispielsweise bei der Magazinaufnahme oder dem Sicherungshebel einer Maschinenpistole. Für weitere Authensität sorgt die generell sehr hohe Polygondichte in Star Citizen. Komplexere Waffenmodelle, wie eine sich zum Zeitpunkt unseres Besuchs in Arbeit befindliche Schulterwaffe für die Schiffsabwehr, bestehen aus über 60.000 Dreiecken. Zur Relation: Eine der sehr detaillierten Hauptfiguren in The Witcher 3 wird aus etwa 40.000 Polygonen zusammengesetzt. Für kleinste Details wie etwa Schräubchen oder Schriftzüge bei denen Polygone zu ineffizient wären, wird erst ein komplexes 3D-Modell erstellt und aus diesem dann eine Parallax-Map generiert. Diese wird schlussendlich vom Designer an entsprechender Stelle aufgebracht und sorgt damit für optische Tiefe bei Feinheiten, ohne die Polygonzahl in astronomische Höhen zu treiben.

die gesamte Atmosphäre kommt eine dreidimensionale Berechnung zum Einsatz, erkennbar auch, wenn ihr auf Bodenhöhe angelangt seid: Die volumetrische Atmosphärendarstellung funktioniert auch auf horizontaler Ebene und lässt die detaillierten Berge und Täler in der Ferne realistisch im diffusen Nebel verschwinden – eine künstliche Sichtweitenbegrenzung gibt es indes nicht.

Doch nicht nur die Distanzdarstellung ist beeindruckend: Um den für *Star Citizen* gewünschten hohen Detailgrad zu realisieren und dennoch eine Performance zu gewährleisten, die Spielen auch auf Nicht-NASA-Rechnern ermöglicht, wird für die Landschaftsdarstellung neben Parallax-Occlusion-Maps dynamische Tessellation genutzt. Erstere sorgen bei den Texturen für einen sehr plastischen Look, Letztere ergänzt bei naheliegenden Bergen und Tälern Polygone. So können gleichzeitig Unebenheiten wie Geröllfelder sowie geschwungene Hügel realisiert werden, ohne dabei den Prozessor, die Grafikkarte oder den Speicher zu überfordern. Dies funktioniert trotz noch nicht optimierter Mehrkernausnutzung offenbar schon sehr gut – die im Präsentationsrechner verbaute Geforce GTX 980 lieferte im Editor über 100 Fps, beim Wechsel ins Spiel samt Schiffsmodell und dessen komplexer Simulation waren es noch über 45 Fps.

Technische Zukunft

Dank der prozeduralen Spielinhalte bei gleichzeitiger Möglichkeit zur einzigartigen Prägung durch die Designer kann das gigantische Universum von *Star Citizen* mit den 100 geplanten Systemen, jeweils bestehend aus Planeten, Monden und Stationen, gefüllt werden. Damit auch viele Spieler dieses gleichzeitig bevölkern können, muss jedoch der Wechsel von einzelnen Servern auf ein Servernetzwerk stattfinden – kein einzelner Rechner wäre in der Lage, all die Datenströme zu verwalten. In der aktuellen Version ist die Serverleistung bereits mit wenigen Spielern ein Flaschenhals, mehr noch als das tatsächliche System, auf dem gespielt wird, wenn dieses nicht allzu leistungsschwach ist.

In Zukunft werden daher viele einzelne Server miteinander kommunizieren und im Grunde wie ein einzelner, riesiger Mehrkernprozessor funktionieren. Optimierungen dafür fließen bereits in den Code von *Star Citizen* ein. Diese werden auch auf Client-Seite in geringerem Ausmaß Leistungszuwachs bringen.

Ein weiterer Faktor ist die künstliche Intelligenz, denn rund 90 Prozent der Bevölkerung in *Star Citizen* werden KI-gesteuerte NPCs ausmachen. Diese sollen ein komplexes und glaubwürdiges Verhalten zeigen, dabei jedwede Tätigkeiten ausüben können, die ein menschlicher Spieler verrichten kann. Ja, selbst Details wie Hobbys oder ein virtuelles Gedächtnis samt beeinflussbarer Meinung von einzelnen Spielern werden den NPCs lebensechte Züge verleihen. Dazu nutzt *Star Citizen* die Subsumption-KI. Im Grunde trifft ein NPC damit selbstständige Entscheidungen basierend auf Vorgaben, seiner Umgebung und äußeren Umständen. Subsumption-KI wird in der Realität auch bei der Programmierung von Robotern mit menschenähnlichem Verhalten genutzt. Um das *Star Citizen*-Universum nicht durch KI-Berechnungen stillzulegen, wird die Technik über die Entfernung skaliert und seltener aktualisiert. Statt also Berechnungen mit 60 Fps entsprechenden 60 Hz vorzunehmen, geschieht dies also eventuell nur mit 1 Hz, falls kein Spieler in der Nähe ist. ❏

PHILIPP MEINT



„Ein technischer Fortschritt ist kaum zu übersehen."

Das ehrgeizige Mammut-Projekt *Star Citizen* hat nicht nur viele Unterstützer, sondern auch viele Kritiker, die am Erfolg des Titels (nicht selten ausdrucksstark) zweifeln. Als beruflicher Kritiker ist natürlich in jedem Fall eine gesunde Portion Skepsis angebracht, trotzdem bin ich sehr zuversichtlich: Nachdem wir uns ausführlich mit Chris Roberts, aber auch seinem ohne Zweifel sehr engagierten Team unterhalten haben und außerdem die prozedural generierte Planetenoberfläche sowie die mächtigen Editor-Tools begutachten konnten, ist meines Erachtens ein positiver Kommentar angebracht. Dabei hat mich eines ganz besonders überzeugt: Praktisch jeder Mitarbeiter, mit dem ich gesprochen habe, hat sehr authentisch Freude über die Chance ausgedrückt, an *Star Citizen* mitzuarbeiten und technisch mal wieder in die Vollen zu gehen. Die Leidenschaft, mit der an dem Projekt gearbeitet wird, ist offensichtlich, die technischen Fortschritte an dem Projekt sind kaum zu übersehen. Und sollten die Pläne bei der Content-Erstellung, der Engine-Optimierung und der Server-Kommunikation aufgehen, wird das auch für Außenstehende zu erkennen sein. Aber ich denke, schon die Gamescom-Präsentation wird für offene Münder sorgen.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Farbgebung und Lichteffekte sehen klasse aus, auch wenn die Texturen von *System Shock* nicht zu den Besten gehören.

Von: Peter Bathge

System Shock

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Night Dive Studios **Publisher:** Night Dive Studios **Termin:** 4. Quartal 2017

Ein Klassiker kehrt zurück – als kernsaniertes Remake, entwickelt von Fans, gemacht für Fans, bezahlt von Fans. Wir haben Probe gespielt und mit den Entwicklern geredet.

Für Stephen Kick geht ein Traum in Erfüllung. Der Gründer der US-amerikanischen Night Dive Studios kann sein Glück kaum fassen. Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne im Juli 2016, die mehr als eine Million Dollar einspielte, darf Kick sein Wunschprojekt verwirklichen: Eine in Sachen Grafik und Steuerung modernisierte Neuauflage von *System Shock*, einem 22 Jahre alten Videospiel-Relikt, dem moderne Titel viel zu verdanken haben. Wie viel, das lest ihr im Kasten auf Seite 25.

REMAKE, REBOOT ODER REMASTER?

- Remasters sind für aktuelle Betriebssysteme technisch überarbeitete Spiele. Fälschlicherweise oft als HD-Remakes bezeichnet. Beispiel: *Resident Evil HD Remaster*
- Reboots nutzten bekannte Namen, erzählen aber eigene Geschichten unabhängig von bisherigen Serienvertretern. Beispiele: *Tomb Raider*, *Prey*
- Remakes adaptieren Story und Spielprinzip eines Oldies in eine neue Grafik-Engine und überarbeiten einzelne Features. Beispiel: *System Shock*



Willkommen im All

In *System Shock* wacht ihr in der Rolle eines unvorsichtigen Hackers auf einer Raumstation namens Citadel auf. Dorthin wurde der Datendieb nach seinem missglückten Hack-Versuch gebracht. Als Buße für seine Neugier soll er einen einfachen Auftrag erledigen, die Belohnung ist ein Gehirnimplantant. Nach der erfolgreichen Operation wird der Hacker in ein künstliches Koma versetzt. Als er erwacht, ist die Station im Orbit des Saturns scheinbar menschenleer. In den Gängen machen aggressive Roboter Jagd auf ihn, die Leichen der Besatzung sind ein Beleg für die Mordlust der Maschinen. Grässliche Mutanten taumeln umher, die unnatürlich gestreckten Hände gebadet im Blut unglückseliger Opfer. Was ist passiert? Nun, vielleicht hat ja die entfesselte Künstliche Intelligenz Shodan etwas mit den erschreckenden Zuständen zu tun …

Dieser Story-Ansatz war 1994 der Auftakt zu einem für damalige Verhältnisse mitreißenden Abenteuer. Geboren in der Frühphase der Ego-Perspektive und mit einer rudimentären 3D-Engine ausgestattet, ist das originale *System Shock* aus heutiger Sicht jedoch stark veraltet. So ist das Umschauen mit der Maus nur über Umwege möglich und die Benutzeroberfläche ein Graus in Sachen Komfort. Um in die Hocke zu gehen oder den Blickwinkel entlang der senkrechten Y-Achse zu ändern (lies: nach oben und unten zu schauen), muss der Spieler einen Regler verschieben. Umständlich! Außerdem gab es in der Standardeinstellung nur ein kleines Sichtfenster. Vielleicht auch besser so, denn die Grafik wirkt nach heutigem Empfinden furchtbar verpixelt; die grellen Farben stehen im Verdacht, Kopfschmerzen zu verursachen.

Moderne Umsetzung

Für die Komplettsanierung dieses Spiele-Opas war eine neue Grafik-Engine unerlässlich. Die Wahl fiel auf Unity und das Ergebnis ist eine Citadel-Raumstation, die mit glänzenden Oberflächen, schummrigen Lichteffekten und schicken Dampfschwaden auf Anhieb eine tolle Gruselstimmung erzeugt. Die Distanz zu aktuellen Grafik-Knallern ist zwar weiterhin groß, doch das neue *System Shock* sieht für das Jahr 2016 absolut adäquat aus. Und: Es orientiert sich stark an seinem Urahn. Das geht so weit, dass das Level-Design teils 1:1 dem Original entspricht, von der Position geheimer Lagerstätten mit Munition bis hin zu den Orten der Konfrontation mit Gegnern. Dennoch lässt sich das Team Raum für Ver-



▶ Der Nahkampf spielt sich wie ein tödliches Ballett: Zuschlagen, zwei Schritte zurück, einen vor und alles wiederholen. Das Ausweichen fühlt sich in der Demo noch ungewohnt an, die Angriffsreichweite der Mutanten und Roboter ist schwer abzuschätzen.

▼ Schusswaffen besitzen einen alternativen Feuermodus, den ihr per Handgriff manuell umschaltet. Verschiedene Munitionstypen gibt es aber erst, wenn die Kickstarter-Kampagne mehr als 1,7 Millionen Dollar einspielt.

Bei der Umsetzung der alten Levels beeindruckt Night Dive mit Liebe zum Detail. Türen und Bildschirme sind im Remake an der gleichen Stelle wie im Original, selbst die Wandtexturen ähneln einander stark.

änderungen. So will Night Dive etwa den Rollenspiel-Aspekt von *System Shock* weiter ausbauen, wenn bei der Kickstarter-Kampagne genug Geld zusammenkommt. Einer festen Klassenwahl zu Spielbeginn erteilt Stephen Kick dabei eine Absage („Wir wollen niemandem eine Rolle aufzwingen."), stattdessen sollen Spieler organisch die Skills wählen dürfen, die am besten ihren Lieblings-Spielstil repräsentieren.

Als Hacker kann eure Spielfigur etwa Kameras kurzschließen, die ansonsten Feinde alarmieren, und Computersysteme der Raumstation für sich arbeiten lassen. Wen das eher abtörnt, der schleicht sich vielleicht lieber an Gegner heran und späht wie in *Thief* um Ecken. Studiochef Kick: „Stealth und *Shock* passen perfekt zusammen. Man vergisst leicht, dass der Protagonist nur ein Computerhacker ist und als solcher nicht sonderlich stark oder besonders geeignet für den Kampf ist. Das macht das Schleichen zu einer echten Alternative, um Konfrontationen zu vermeiden." Dennoch soll das Spiel genügend Möglichkeiten bieten, um die Kampfattribute des Helden zu verbessern. Dadurch werden Schusswaffen wie eine Elektropistole effektiver oder ihr schlagt mit Nahkampfgerät wie dem anfangs übereigneten Rohr fester zu. „Wir sind uns bewusst, dass viele Spieler das selbe Problem auf unterschiedliche Art und Weise angehen. Indem wir Werkzeuge für sie bereitstellen, verbessern wir das Spielerlebnis für alle."

Davon kann sich seit Ende Juni jeder PC-Spieler ein eigenes Bild machen. Denn Night Dive veröffentlichte zeitgleich zum Start der Kickstarter-Kampagne von *System Shock* eine kostenlose Demoversion auf Steam, GOG.com und dem Humble Store. Ohne die, da ist sich Studiogründer Stephen Kick sicher, wäre der Millionenerfolg auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter niemals möglich gewesen.

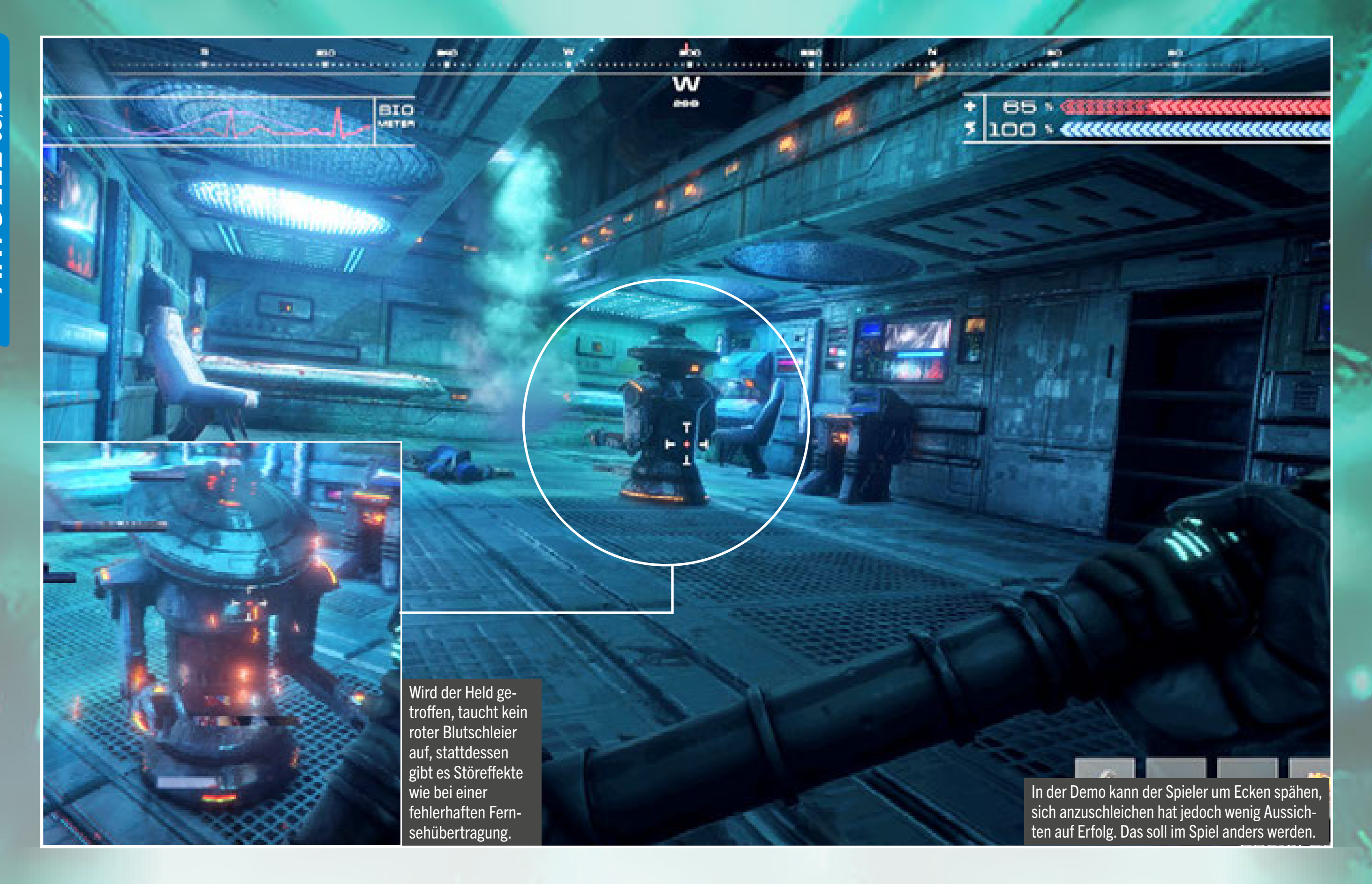
Erfolg dank Demo

„Ich wusste, dass wir etwas tun mussten, um uns von der Masse abzuheben und auf eine Weise mit der Community in Kontakt zu treten, die Vertrauen und Zuversicht bilden würde." Kick und seinem Team ist die zuletzt abgeflaute Begeisterung für Kickstarter-Projekte nicht entgangen. Im April gestand etwa *Doom*-Miterfinder John Romero seine Niederlage schon fünf Tage nach Start seiner Spendenkampagne ein. Die Projektvorstellung des Ego-Shooters *Blackroom* hatte außer ein paar Konzeptzeichnungen nicht viel zu bieten, die Spendenbereitschaft der Fans war dementsprechend gering. Es fehlte ein Einblick ins Spiel. Es fehlte: eine Demo.

„Als wir uns dafür entschieden, die Finanzierung des Projekts über Kickstarter anzuschieben, ging es in der Crowdfunding-Szene gerade sehr turbulent zu", so Stephen Kick. „Obwohl Teile unseres Teams bereits AAA-Spiele entwickelt haben, konnten potenzielle Unterstützer ohne eine Arbeitsprobe nur schwer abschätzen, zu was wir in der Lage sind. Deshalb habe ich viele Ressourcen in das Entwickeln einer Demo gesteckt, die unsere Ambitionen für das finale Spiel widerspiegelt. Das Ziel war es, dass der Spieler die ersten zehn bis 15 Minuten des Spiels mit so vielen der finalen Features wie möglich erlebt."

Der in Kickstarter-Kreisen ungewöhnliche Schritt zahlt sich für Night Dive aus. Kick will, dass die Spieler nach dem Demo-Ende „Lust auf mehr" haben. Und das haben sie: „Seit der Veröffentlichung habe ich Hunderte Beiträge in sozialen Medien und auf Youtube gesehen, die sich vorwiegend um die Demo drehen. Das ist die Art von PR, von der du träumst, wenn du eine Crowdfunding-Kampagne organisierst."

Dank der Demo verbreitet sich die Kunde von der Kickstarter-Aktion wie ein Lauffeuer und die zuletzt so eifersüchtig bewachten Geldbörsen der Spendengemeinschaft öffnen sich, weil sich interessierte Fans sogleich von der zu erwartenden Qualität des fertigen Spiels überzeugen können. Die Kickstarter-Versprechen von Night Dive



Wird der Held getroffen, taucht kein roter Blutschleier auf, stattdessen gibt es Störeffekte wie bei einer fehlerhaften Fernsehübertragung.

In der Demo kann der Spieler um Ecken spähen, sich anzuschleichen hat jedoch wenig Aussichten auf Erfolg. Das soll im Spiel anders werden.

klingen realistisch, weil die Kundschaft sieht: Die können was! *System Shock* erreicht nach weniger als der Hälfte der 30-tägigen Aktion das Finanzierungsziel von 900.000 US-Dollar, kurz darauf knackt die Kampagne die Millionengrenze. Die spendenwilligen Fans geben Night Dive die Möglichkeit, eine seit einer Generation brachliegende Spieleserie wiederzubeleben.

Fleißige Restauratoren

Stephen Kick hat auf diese Chance hingearbeitet, seit er 2012 Night Dive gegründet und die *System Shock*-Lizenz erworben hat. Mit minimaler Belegschaft veröffentlicht Night Dive in der Folge *System Shock 1+2* auf GOG.com und Steam – angepasst an moderne Hardware und Betriebssysteme, aber ansonsten unverändert. Zusammen mit HD-Versionen von *Turok*, *Wizardry 8* oder *I Have No Mouth, and I Must Scream* sichert sich das Studio so eine bescheidene Einnahmequelle. Die Büros in Vancouver im US-Bundesstaat Washington füllen sich mit frisch angeheuertem Personal – und alle wollen sie endlich ein eigenes Spiel entwickeln, sich einen Ruf als kreatives Entwicklerstudio erarbeiten, statt nur als Restaurator alter Klassiker bekannt zu sein. Aber gleich ins kalte Wasser zu springen mit einem komplett neuen Spiel oder *System Shock 3*? Nein, das finden Stephen Kick und die Seinen dann doch etwas zu gewagt. Aber ein Remake des ersten Teils, das können sich die Entwickler gut vorstellen. Vor allem Kick selbst, seit jeher ein riesiger Fan der Serie.

„Wir hatten den Eindruck, dass *System Shock* es wirklich verdient hat [ein Remake zu bekommen, Anm. d. Red.]", so Kick im Interview. „Uns war klar, dass es eine Herausforderung sein würde, das ursprüngliche Level-Design, die Gegner und die Atmosphäre umzusetzen." Genau das jedoch soll das Remake leisten – mit tatkräftiger Unterstützung von Teilen des Originalteams, das damals bei Looking Glass *System Shock* aus der Taufe hob. Neben dem ursprünglichen Konzeptzeichner Robb Waters sind auch Oldschool-Designer Paul Neurath (*Ultimate Underworld*) und Warren Spector (*Deus Ex*) mit an Bord, wenn auch nur in beratender Funktion. Denn die beiden Chefs von Entwickler Otherside Entertainment arbeiten hauptsächlich am Rollenspiel *Underworld Ascendant* – und an *System Shock 3*. Mit freundlicher Genehmigung von Night Dive: „Wir sind sehr zuversichtlich, dass die Zukunft der Reihe in besten Händen ist. Niemand ist besser dazu geeignet die Geschichte fortzuführen, als die ursprünglichen Macher. Wir sind hochzufrieden mit der Rolle, die wir bei der Wiedervereinigung dieser zwei [Spector und Neurath] gespielt haben."

Handfeste Informationen zu *System Shock 3* gibt es derweil nicht. Klar ist nur: Shodan, mörderische KI-Dame mit Gottkomplex und Gallionsfigur der Serie, feiert eine Rückkehr. Gesprochen wird sie im englischen Original von Terri Brosius, die diese Rolle bereits in den ersten zwei Teilen ausübte. Auch für das Remake konnte sich Night Dive ihre Dienste sichern, Brosius spricht alle Originalzeilen sowie ein paar zusätzliche Sprüche ein, letztere unter anderem von Chris Avellone (*Planescape: Torment*) verfasst. Shodans grausiges Lachen und die kühle Bösartigkeit, mit der die KI den Hacker über seine bedeutungslose Existenz aufklärt, weichen im Spielverlauf zusehens Besorgnis und nackter Panik. Shodan ist für *System Shock*-Fans, was Kane für die *Command & Conquer*-Serie war: ein Bösewicht mit Charakter.

Nicht alles wird übernommen

Die Citadel zu erkunden, während Shodan euch mit ihren neuesten Vernichtungsplänen in den Ohren liegt, ist auch im Remake eine der Säulen des Spielprinzips. Das schlankere Interface und die moderne WASD-Steuerung sorgen dabei jedoch für ein angenehmeres Spielgefühl im Vergleich zum heutzutage altmodisch wirkenden Original von 1994. Backtracking, also die Wiederkehr an bereits besuchte Orte, gehört laut Stephen Kick aber auch in der Neuauflage zum Alltag. Einmal gesäuberte Bereiche sollen dann wieder von Mutanten und anderen Gegnern bevölkert sein, die respawnen. Allerdings will Night Dive den Frustfaktor dieser Mechanik entschärfen. Weitere Änderungen betreffen die Implantate, mit denen ihr euren Hacker aufwertet. So gab es im Original etwa die Möglichkeit, eine Kamera zuzuschalten, die das Geschehen im Rücken des Helden aufzeichnete. „Das war wohl ein Zugeständnis daran, wie umständlich es war, sich um 180° zu drehen", vermutet Stephen Kick. „Mit unserer modernen Steuerung ist dieses Implantat nahezu unnötig – aber wir haben eine Umsetzung trotzdem nicht komplett ausgeschlossen."

Die Sorgfalt, mit der Night Dive Studios jedes Original-Feature analysiert, auf seine Kompatibilität mit modernen Spielerbedürfnissen hin überprüft und anschließend detailliert ins Jahr 2016 überträgt, hat uns in der Demo begeistert. *System Shock* wirkt schon nach diesen wenigen Minuten wie das detailgetreueste Remake seit *Tomb Raider: Anniversary*. Es ist faszinierend, einen mit aktueller Technik nachgebauten Ort wie die Citadel-Raumstation zu besuchen, den viele Spieler nur

DEM HYPE AUF DER SPUR: WAS HAT *SYSTEM SHOCK* SO BESONDERS GEMACHT?

1994 erschuf das visionäre Studio Looking Glass mit *System Shock* eine glaubwürdige, auf vielfache Weise manipulierbare Spielwelt.

Terminals ließen sich hacken, Kameras zerstören, Schalter drücken. Durch den Verzicht auf künstliche Grenzen und die vielen Interaktionsmöglichkeiten gilt *System Shock* als eines der ersten sogenannten immersiven Spiele. Dank Ego-Perspektive (basierend auf der weiterentwickelten Engine von *Ultima Underworld*) war die Distanz zum Protagonisten und seinem Abenteuer auf der Citadel-Station so gering wie in kaum einem anderen Spiel dieser Zeit. Quasi-Nachfolger wie *Thief* oder *Deus Ex* wurden davon inspiriert. *System Shock* war zudem eines der ersten Beispiele für ein modernes Cyberpunk-Videospiel und unterschied sich damit deutlich von vorherrschenden Science-Fiction- und Fantasy-Settings. Damit sich der Spieler besonders intensiv mit der Raumstation beschäftigte und um das Gefühl der Isolation zu verstärken, entfernte Entwickler Looking Glass alle freundlichen NPCs aus dem Spiel und verbannte somit auch Dialogsysteme mit Multiple-Choice-Antwortmöglichkeiten. Dialogbildschirme waren den Machern nämlich ein Graus. Stattdessen erzählen Funksprüche, Tagebucheinträge und E-Mails die Geschichte und ihre Hintergründe quasi nebenbei und innerhalb der glaubwürdig gesetzten Grenzen der virtuellen Realität. Bis heute finden sich derartige optionale Infoschnipsel in einer Vielzahl von Spielen. Für die damalige Zeit ungewöhnlich war auch die Sprachausgabe. Besonders die feminine KI Shodan profitierte davon – ihre Stimme brachte den Charakter zum Leben und brannte sich etlichen Spielern ins Gedächtnis ein. Damit gilt Shodan als Vorläufer von GlaDOS, der ebenso psychopathischen, aber um einiges lustigeren Gegenspielerin aus der immens erfolgreichen *Portal*-Serie.



Das Cyberpunk-Szenario von *System Shock* erlaubte abgefahrene Level-Designs auf der Citadel-Raumstation.

durch Hörensagen kennen und der nach wie vor, mehr als 20 Jahre nach seiner Entstehung, eine immense Faszination ausübt.

Stellenweise fehlt bislang der letzte Feinschliff. So lassen die Nahkämpfe bislang Wucht und Dynamik vermissen und das manuelle Ausweichen bei gegnerischen Angriffen wirkt befremdlich. „Daran arbeiten wir noch“, versichert uns Stephen Kick. „Die Leute werden überrascht sein, wie anspruchsvoll das Spiel ist. Es gibt keine regenerierende Gesundheit und die Kämpfe sind taktischer als in einem Run&Gun-Shooter wie *Doom*.“

Gemäß seiner Rollenspiel-Wurzeln spielt bei *System Shock* das Inventar-Management eine große Rolle. Als Ergänzung führen die Entwickler eine Crafting-Mechanik ein; aus bestimmten Materialien stellt ihr Gebrauchsgegenstände wie Medkits her. Minispiele und Puzzles wie eine Art *Pipemania*-Hacking (Erinnert das jemanden an *Bioshock*?) waren bereits im Original vertreten, für das Remake werden sie überarbeitet. Die direkte Steuerung, dank der wir Tasten eines Keypads exakt mit dem Fadenkreuz treffen müssen, gefällt uns aber noch nicht.

Dass Night Dive den im Rückblick stark gewöhnungsbedürftigen Midi-Soundtrack von 1994 gegen stimmungsvollere Stücke mit leichtem Gruselakzent austauscht, ist unserer Meinung nach die richtige Entscheidung. Zudem wertet das Remake die damals spartanische Inszenierung mit zusätzlichen Zwischensequenzen und kleinen Animationen auf. Diese erfüllen keinen spielerischen Zweck, tragen aber dazu bei, dass man sich auf der Citadel sofort heimisch fühlt – egal ob man sie von früher kennt oder ihr das erste Mal einen Besuch abstattet. ❑



Mit dem Fadenkreuz in der Bildschirmmitte nehmen wir Tasten auf einem Keypad ins Visier. Unpräzise!

PETER MEINT



„Eine olle Kamelle erhält ein glänzendes, neues Gewand“

Der Begeisterung der Spieleindustrie für HD-Neuauflagen alter Spiele (meist zum Verkaufsstart einer neuen Konsolengeneration) stehe ich üblicherweise skeptisch gegenüber. Was wurden den Kunden in den letzten Jahren nicht schon für lieblose Remasters angedreht, bei denen man die Verbesserungen mit der Lupe suchen musste! Remakes dagegen, die gefallen mir gut – besonders wenn dabei Spiele-Oldies renoviert werden, die ich vorher zwar gerne im Original gespielt hätte, die aufgrund alter Gruselgrafik und umständlicher Bedienung bei mir aber eher Brechreiz als Nostalgiegefühle auslösen. Night Dive Studios hat die richtige Idee; das neue *System Shock* scheint die Stärken des legendären Originals erfolgreich ins 21. Jahrhundert zu übernehmen. Mit viel Respekt vor dem Klassiker, ordentlicher Technik und einer kompetent zusammengeschraubten Demo hat *System Shock* nicht nur die Herzen der Kickstarter-Backer, sondern auch meins im Sturm erobert. Der frühe Ersteindruck macht Hoffnung auf ein intelligent verbessertes Action-Rollenspiel, das sich die einzigartige Faszination und Atmosphäre des Klassikers bewahrt. Night Dive könnte das Kunststück gelingen, die Kenner des Originals zufriedenzustellen und gleichzeitig *System Shock* einer neuen Generation von Spielern schmackhaft zu machen.

Die große Remaster-Flut

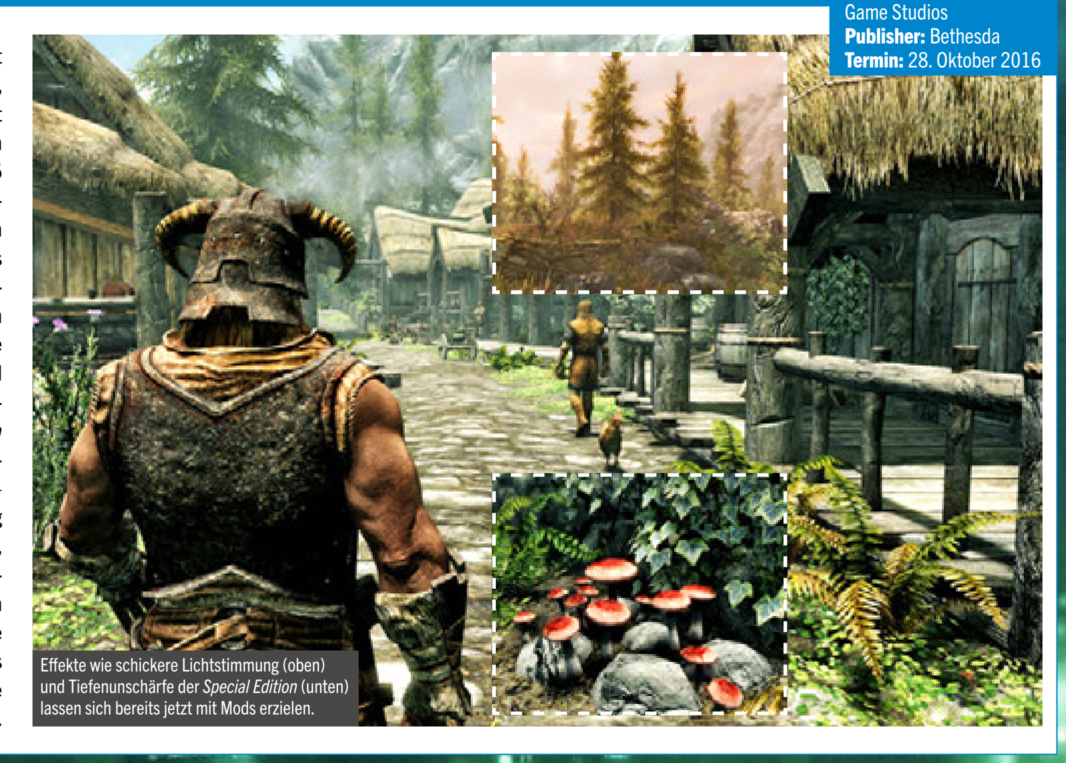
Jenseits von *System Shock*: Die Welle an Neuveröffentlichungen alter Spiele erreicht 2016 einen neuen Höchststand, angetrieben von der aktuellen Konsolengeneration.

Von: Peter Bathge

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – SPECIAL EDITION

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 28. Oktober 2016

Ein *The Elder Scrolls 6* liegt laut Bethesda noch in weiter Ferne, daher müssen wir uns vorerst mit der grafisch aufgemöbelten Neuveröffentlichung von Teil 5 begnügen. Neben mehr Grafikdetails und neuen Effekten wie Tiefenunschärfe bietet das Remaster auch volle 64-Bit-Unterstützung und enthält zudem alle drei *Skyrim*-DLCs. Wer diese Erweiterungen samt Hauptspiel bereits besitzt oder das Gesamtpaket *Skyrim: Legendary Edition* gekauft hat, erhält die Neufassung als kostenloses Update – und zwar als separaten Eintrag in der Steam-Bibliothek. Wer will, kann also auch nach der Veröffentlichung am 28. Oktober noch das Ur-*Skyrim* spielen. Etwaige Spielstände lassen sich übrigens problemlos übernehmen wie auch wohl die Mehrheit der Mods.



Effekte wie schickere Lichtstimmung (oben) und Tiefenunschärfe der *Special Edition* (unten) lassen sich bereits jetzt mit Mods erzielen.

BIOSHOCK: THE COLLECTION

Genre: Ego-Shooter
Publisher: 2K Games
Entwickler: Blind Squirrel Games
Termin: 16. September 2016

Zum Preis von 50 Euro schnürt 2K Games im September ein dickes Paket mit *Bioshock*, *Bioshock 2* und *Bioshock Infinite* sowie allen DLCs. Die Trilogie wird zu diesem Zweck optisch aufgehübscht, den deutlichsten Fortschritt macht der wegweisende erste Teil aus dem Jahr 2007. Bahnbrechend sind die Veränderungen aber auch dort nicht (siehe unten). Im Lieferumfang enthalten: eine Videoserie mit Ken Levine, dem kreativen Taktgeber hinter zwei Dritteln der *Bioshock*-Saga. Zusammen mit Animations-Chef Shawn Robertson gibt Levine Einblicke in die Entstehung der Serie. Spielerische Neuerungen gibt es keine. Deutsche Spieler dürfen trotzdem jubeln: *Bioshock 1* erscheint hierzulande erstmals ungeschnitten. Faires Angebot: Wer vor Release bereits *Bioshock* oder *Bioshock 2* in seiner Steam-Bibliothek aktiviert hat, erhält ein kostenloses Upgrade. Die PC-Version von *Bioshock Infinite* besitzt laut Hersteller 2K Games bereits jene Grafikqualität, auf die Blind Squirrel Games die Konsolenversionen mit dem Remaster anheben möchte.

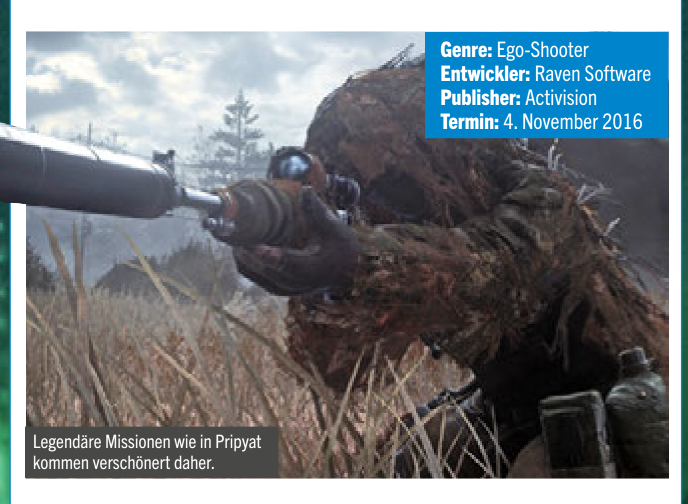




Links das originale *Bioshock*, rechts das Remaster. Beachtet die Löcher im Banner, den höheren Detailgrad der Wände und die schlankere Form von Rapture-Architekt Andrew Ryan.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE REMASTERED

Das schmeckt nach Abzocke: Die grafisch drastisch verbesserte Neuauflage des vielleicht besten *Call of Duty*-Teils kostet knapp 80 Euro. Denn es gibt sie nur als Beilage zur *Legacy Edition* des neuesten Serienspresses *Call of Duty: Infinite Warfare* – oder beim Kauf der noch teureren Fassungen *Legacy Pro* und *Digital Deluxe*. Eine separate Veröffentlichung ist laut Activision nicht geplant. Vermutlich wird sich hier jedoch ein wenig Geduld auszahlen; ein Stand-alone-Release 2017 scheint nicht komplett ausgeschlossen. Eigens für das aufwendige Remaster hat Raven Software die Texturen aufgemöbelt, den Detailgrad der Spielumgebung erhöht und dynamische Beleuchtung integriert. Spielerische Unterschiede zwischen dem Original und der Neuauflage von *Call of Duty 4* soll es nicht geben. Neben der preisgekrönten Kampagne (Wertung im damaligen PCG-Test: 92) im Lieferumfang enthalten: zehn Mehrspieler-Karten, darunter die Fan-Favoriten Crash, Backlot, Crossfire, Bog und Overgrown. Gute Nachrichten für PC-Spieler: Wie einst das Original unterstützt der Mehrspielermodus Dedicated Servers. Das hat das Gros der Nachfolger seit 2007 nicht hinbekommen.



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Raven Software
Publisher: Activision
Termin: 4. November 2016

Legendäre Missionen wie in Pripyat kommen verschönert daher.

FINAL FANTASY 7

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Termin: 2017



Mit Held Cloud (rundes Bild) und seinem Riesenschwert verbinden wir zahlreiche positive Erinnerungen.

Die mitreißende Geschichte von Cloud, Aeris und Sephiroth wird 2017 neu aufgelegt – in einem echten Remake. Anders als bei einem bloßen Remaster wird das Spiel von Grund auf neu entwickelt. Unter anderem krempelt Square Enix das Kampfsystem kräftig um und setzt auf mehr Action. Die Unreal Engine 4 sorgt für schicke Umgebungen, flüssige Animationen und detaillierte Gesichter. Die Veröffentlichung erfolgt zeitexklusiv für Playstation 4, ein nachträglicher PC-Launch ist aber wie bei *Final Fantasy 15* so gut wie sicher. *Final Fantasy 7* soll in Episodenform erscheinen, die zusätzliche Entwicklungszeit wollen die Entwickler unter anderem in das Design neuer Regionen und Quests stecken. Einige der für das Remake ersonnenen Zusatzinhalte drehen sich um im Original vernachlässigte Charaktere wie Biggs, Wedge und Jess. Weitere Unterschiede zum Rollenspiel-Vater von 1997: Vollvertonung und bislang noch nicht definierte Online-Features. Mit Blick auf andere Square-Enix-Spiele der jüngeren Vergangenheit ist davon auszugehen, dass es sich dabei um Elemente wie Ranglisten und Highscores handelt, nicht etwa um einen vollwertigen Mehrspielermodus.

BATMAN: RETURN TO ARKHAM

Rocksteadys fantastische *Batman: Arkham*-Trilogie (ohne *Arkham Origins*) mit der Unreal Engine 4 neu auflegen – klingt super, oder? Leider hat die Sache zwei Haken. Zum einen hat Publisher Warner Bros. das ursprünglich für Ende Juli angedachte Remaster auf unbestimmte Zeit verschoben. Und zum anderen war für *Return to Arkham* von vornherein keine PC-Veröffentlichung angedacht; die Neuauflage sollte nur für PS4 und Xbox One erscheinen. Ob Warner Bros. zumindest letztere Entscheidung noch einmal überdenkt, während man dem Team von Virtuous Games zusätzliche Zeit gibt, um *Batman: Arkham* auf Hochglanz zu polieren? Wir machen uns wenig Hoffnung. Aber egal: Die PC-Versionen von *Arkham City* & Co. sehen bereits mit der Unreal Engine 3 phänomenal aus.



Erste Bilder von *Return to Arkham* zeigen nur marginale grafische Verbesserungen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Virtuous Games
Publisher: Warner Bros. Interactive
Termin: Nicht bekannt

WEITERE SPIELE

Capcom arbeitet an einem waschechten Remake zu *Resident Evil 2*. Dabei stehen für das Remake alle Mechaniken des zwischenzeitlich indizierten Zombie-Klassikers von 1998 auf dem Prüfstand – anders als bei Remaster-Versionen wie *Resident Evil Zero HD*. Derweil entwickelt das französische Studio Appeal trotz einer Pleite bei Kickstarter *Outcast: Second Contact*. Das Remake des ehrwürdigen Action-Adventures von 1999 soll der Welt Adelpha mit einer frischen Grafik-Engine neues Leben einhauchen.

Schon ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad rückt die Feind-KI aggressiv vor.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Termin: 23. August 2016

Deus Ex: Mankind Divided

Von: Sönke Siemens/
Benedikt Plass-Fleßenkämper

Kurz vor dem Test erlebten wir Intrigen, Überraschungen und Herzklopf-Momente.

Ende Juni war es endlich so weit: Nachdem PC Games auf bisherigen Presseveranstaltungen zu *Deus Ex: Mankind Divided* immer nur Teilabschnitte des heiß erwarteten Action-Abenteuers ausprobieren durfte, bestand in Berlin erstmals die Möglichkeit, die ersten Stunden der Kampagne von Anfang an zu spielen. Ohne Vorschriften, ohne Druck, ohne Abschnitte per Savegame überspringen zu müssen. Nach dem kurzen Tutorial, das in Dubai spielt, verschlägt es uns nach Osteuropa.


Wer fleißig schleicht und Gegner ausknockt, kann *Mankind Divided* ohne einen Todesfall durchspielen.

Home Sweet Home

Gerade am Hauptbahnhof von Prag angekommen, wird Protagonist Adam Jensen Zeuge eines verheerenden Terroranschlags. Jensen und seine Prager Kontaktperson Alejandra Vega können der Bombenexplosion gerade noch entkommen, Dutzende Zivilisten aber müssen ihr Leben lassen. Insbesondere das Schicksal eines kleinen Mädchens berührt: Sekundenlang zeigt die Kamera ein Kind, das verzweifelt nach seiner Mutter sucht. Harter Tobak! Und nur ein erster Vorgeschmack auf die emotionale Achterbahnfahrt, die Eidos Montreal schon in der ersten Spielstunde ins Rollen bringt.

Das Spiel macht einen Zeitsprung, weiter geht's in Jensens Apartment in Prag. Im Gegensatz zur dramatischen Bahnhofszene dürfen wir hier aber nicht nur zuschauen, sondern endlich selbst die Kontrolle übernehmen. Wir lotsen den völlig erschöpften Agenten zunächst einmal ins Bad und genehmigen uns eine Dusche. Ein Blick auf den eigenen Schreibtisch, ein Durchwühlen der zahlreichen Schrankschubladen sowie ein kurzer Check des futuristischen Tablet-PCs in der Küche sind ebenfalls zu empfehlen. Doch damit nicht genug: Sofern wir den beeindruckenden 21:9-Bildschirm im Wohnzimmer einschalten, können wir sogar Nachrichten gucken oder Ex-Brötchengeber David Sarif mittels Video-Call zurückrufen. Lohn der Mühe in letztgenanntem Fall: eine komplett optionale Nebenmission, die umgehend auf unserem übersichtlich gegliederten Quest-Bildschirm erscheint.

In den Gassen der Altstadt dasselbe Bild: Nebenmissionen, wohin das Auge blickt. Da wäre zum Beispiel ein Haufen zwielichtig aus-

Der Detailgrad der Umgebungen überzeugt und unterstreicht die tolle Atmosphäre des Spiels.

sehender Polizisten. Auf dem Weg zu Jensens Kontaktperson haben sie eine Straßensperre errichtet und verlangen nach speziellen Durchgangspapieren, die jedoch seltsamerweise nur ein Bekannter des Hauptmanns gegen Bares ausstellt. Die Lösung des Problems ist serientypisch breit gefächert: Leisetreter könnten beispielsweise in eine Seitengasse schleichen, einige Kisten verschieben und im richtigen Moment an den Wachen vorbeihuschen. Oder wir zücken das Sturmgewehr und ballern ihnen eine Ladung Blei zwischen die Augen. Vorzugsweise wenn niemand hinschaut, damit der Kugelhagel nicht noch mehr Sicherheitspersonal auf den Plan ruft. Alternativ kann man dem Wunsch des Hauptmanns freilich auch einfach Folge leisten – was letztendlich eine eigenständige, umfangreiche Nebenmission in Gang setzt und womöglich sogar die Hintermänner der korrupten Cops entlarvt.

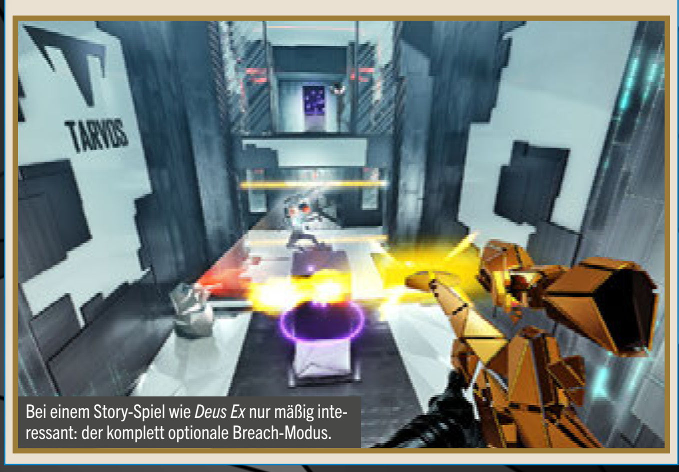
Fanatiker unter Tage

Da uns heute jedoch nicht nach Stress mit den Obrigkeiten zumute ist, versuchen wir etwas komplett anderes und wagen einen Abstecher in die Kanalisation. Zumindest laut der übersichtlichen, frei scroll- und zoombaren Automap soll die nämlich ebenfalls zum Missionsziel führen. Unten angekommen, dauert es nicht lange, bis wir auf einen Obdachlosen namens Vizuik treffen. Dieser scheint ziemlich verwirrt zu sein und stammelt verängstigt etwas von einem „Schwarmgehirn“, das ihn bedroht hätte. Natürlich gehen wir der Sache nach – und trauen bald unseren Augen nicht. Denn gut versteckt hinter einer unscheinbaren Stahltür hat sich eine Gruppe Heimatloser in riesigen, unterirdischen Hallen häuslich eingerichtet. Angeführt werden sie allem Anschein nach von einem gewissen Richard. Der allerdings tritt nicht in persona auf, sondern nimmt lediglich über eine gigantische Videoleinwand Kontakt mit uns auf. Was folgt, ist ein verstörendes Multiple-Choice-Gespräch, das Jensen nach und nach die Sinne vernebelt – und Richard zusehends als gefährlichen Sektenführer entlarvt. Verrückt, schon wieder ein neues Problem auf der ständig wachsenden To-do-Liste!

PUZZLE-BALLEREIEN: BREACH-MODUS

Im optionalen Spielmodus abseits der Kampagne sieht alles ungwohnt aus. In Breach verkörpert ihr einen Hacker, der Informationen aus Firmennetzwerken stiehlt.

Die Daten werden in einer virtuellen Umgebung direkt ins Hirn des Hackers geladen. Firewalls und Schutzsoftware nehmen die Formen von Drohnen und Robotern an, man selbst passiert das Intranet aus der Ego-Perspektive. Im Gegensatz zum Hauptspiel soll der Breach-Modus schnelles Arcade-Gameplay bieten, mit einem Fokus auf Puzzle-Shooter-Einlagen. Jede Runde soll nach dem Schema „Extrahieren, entkommen, verkaufen“ ablaufen. Neben den von Anfang an enthaltenen Missionen werden das ganze Jahr über regelmäßige Updates für weitere Unterhaltung sorgen. Ob diese kostenpflichtig sein werden, ist noch unbekannt. Das durch den Verkauf der von euch gestohlenen Daten verdiente Geld steckt ihr in den Ausbau eurer Hacker-Fertigkeiten und den Kauf zusätzlicher Ausrüstung. Booster Packs soll es auch geben – das lässt darauf schließen, dass es eine Art Ingame-Währung geben wird, die man wohl auch durch Echtgeld erstehen kann.



Bei einem Story-Spiel wie *Deus Ex* nur mäßig interessant: der komplett optionale Breach-Modus.

Mit dem Tesla-Arm setzt Jensen bis zu vier Gegner gleichzeitig unter Strom und außer Gefecht.

„Wir legen dem Spiel eine VR-Benchmark-Demo bei."

Patrick Fortier, Gameplay Director

Weil Jensens Vorgesetzter Miller uns schnellstmöglich wieder einsatzbereit sehen will, verwerfen wir aber auch diesen Pfad. Wir kraxeln zurück ins Freie, schleichen über die Dächer und kämpfen uns schließlich durchs Innere einer von Gangstern überrannten Bibliothek ins gespenstische Labor des Augmentierungsspezialisten Vaclav Koller, der Jensens Implantate durchchecken soll.

Mehr Cybertech als erwartet

Als uns Koller nach einem ausführlichen System-Check dann auch noch verrät, dass Jensen eine Vielzahl an experimentellen Implantaten mit sich herumträgt, hat uns das Action-Rollenspiel endgültig in seinen Bann gezogen. Vor allem Kenner der *Deus Ex*-Reihe werden spätestens jetzt hellhörig: Wer hat die neuen Augmentierungen verbaut? Warum wusste selbst Jensen nichts davon? Ist unser Held womöglich doch nur ein Versuchskaninchen für diejenigen Strippenzieher, die er seit dem Ende von *Human Revolution* so erbittert jagt?

Um seine Nachforschungen voranzutreiben, stattet Jensen dem Hauptquartier von Task Force 29 einen Besuch ab – derjenigen Antiterror-Organisation, die ihn im Trainingslevel nach Dubai entsandte. Nur so viel: Auch hier verbreitet *Mankind Divided* knisternde Spannung. Nicht zuletzt weil Jensen den gut gesicherten Server der Einrichtung im Auftrag einer vertrauten Person verwanzen soll. Wie genau wir vorgehen, ist selbstredend nicht vorgeschrieben. Zugangscode finden, durch einen Lüftungsschacht krabbeln, Keypad hacken – viele Wege führen zum Ziel.

Selbst wenn wir in der Bunkeranlage nur entspannt herumlaufen und nichts Konkretes tun, werden wir bestens unterhalten. Denn überall können wir den Task-Force-Analysten lauschen, die angeregt miteinander plaudern – unter anderem über die Arbeit, über ihr Privatleben und über ihre Ängste, selbst Opfer einer Terrorattacke zu werden. All das macht die Welt lebendig und hilft ungemein, sich voll in dieses faszinierende Science-Fiction-Szenario hineinzudenken, das bisweilen wie ein Spiegel unserer zukünftigen Gesellschaft anmutet.

Dass die Animationen weniger relevanter Nichtspieler-Charaktere hier und da etwas staksig rüberkommen, stört zwar ein wenig, wird durch die engagierten, oft mit unterschiedlichen Akzenten plappernden Synchronsprecher aber wunderbar kaschiert. Zumindest auf Englisch – die deutsche Tonspur war noch nicht verfügbar. Abzuwarten bleibt außerdem, wie geschickt Eidos Montreal Jensens Fähigkeiten ausbalanciert. Denn so viel können wir jetzt schon bestätigen: Die KI macht ordentlich Druck, zielt schon auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade erstaunlich präzise und jagt euch bei Sichtkontakt erbarmungslos. Wer hier nicht häufig hinter Kisten in Deckung geht und regelmäßig Jensens Akkuzellen auflädt, hat selbst mit einer größeren Bandbreite an – zum Teil sehr energiehungrigen – Implantaten schlechte Karten.

Egal ob Leveldesign, Dialoge, Vielfalt an Handlungsoptionen oder Cyberpunk-Atmosphäre – schon im echt weitläufigen Prager Hub-Level spielt *Deus Ex: Mankind Divided* seine Trumpfkarten voll aus. Überall warten neue spannende Herausforderungen, überall werde neue Story-Fäden gesponnen, überall entdeckt man interessante neue Wege zu Zielorten. Rollenspieler erwartet am 23. August allem Anschein nach der perfekte Füllstoff für das Sommerloch! ❑

LUKAS MEINT



„Toll gemachte Fortsetzung des ebenfalls sehr guten *Human Revolution*."

Mankind Divided scheint in allen Belangen mehr zu bieten als der Vorgänger. Noch größere Levels, noch mehr Entscheidungen, die wir treffen können, noch mehr Umfang, noch mehr Möglichkeiten, unseren Helden individuell auszurüsten. Ich freue mich schon drauf, endlich wieder mit Adam Jensen Abenteuer erleben zu dürfen; der Sommer kann auch für alle Hitze-Hasser, die es sich lieber mit Ventilator vor dem heimischen Fernseher gemütlich machen, kommen!

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR



"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD



Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com



In der aufwändig inszenierten Total Conversion zu *Skyrim* erlebt ihr eine düster und ernst inszenierte Story mit Tiefgang und Klasse!

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

Enderal

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Sure AI
Publisher: Sure AI
Termin: 03. Juli 2016

Kostenlos erhältlich und qualitativ besser als das ursprüngliche *Skyrim*? Ein Mod-Projekt der Superlative macht's möglich und zeigt Bethesda, wo's langgeht! **Von:** Stefan Weiß

Uns plagen Albträume mit dem Vorwurf, unsere Eltern und Schwester bestialisch umgebracht zu haben. Eine bösartige Krankheit namens Roter Wahnsinn zieht durchs Land und sorgt dafür, dass zuvor friedliche Bürger zu mordenden Scheusalen werden. Und als ob das nicht schon genug wäre, erzeugen Krieg und der bevorstehende Untergang einer ganzen Zivilisation Angst und Schrecken. Herzlich willkommen im Fantasy-Szenario von *Enderal*, dem wohl bisher intensivsten und aufwendigsten Mod-Projekt für *The Elder Scrolls 5: Skyrim*.

Vollpreisqualität für lau!

Das junge und ambitionierte Mod-Entwicklerteam Sure AI aus München hat knapp 30.000 Arbeitsstunden in seine Total Conversion gesteckt und das merkt man *Enderal* in jeder Sekunde an. Total Conversion bedeutet, dass die Modder sich zwar am technischen Grundgerüst von *Skyrim* bedienen, es aber mit eigenen Inhalten erweitert und gefüllt haben. Das Ergebnis ist im Prinzip ein *Skyrim 2.0*, denn qualitativ steckt die umfangreiche Modifikation das Vollpreis-Rollenspiel von Bethesda locker in die Tasche. Letztere bleibt übrigens unangetastet, denn *Enderal* kostet euch keinen Cent!

Spielwelt mit Klasse

Das Setting bildet die von Sure AI selbst erdachte Rollenspielwelt Vyn, ausgestattet mit komplett eigener Mythologie, Völkern und Geschichten. Enderal ist einer von mehreren Kontinenten in Vyn, versehen mit mehreren Klimazonen. Im Spiel spiegelt sich das entsprechend wider und so bereist ihr fantastisch designte Gebiete. Malerische Küstenabschnitte und eisige Bergregionen wechseln sich mit Dschungel-, Wald- und Wüstenarealen ab. Bauernhöfe, Dörfer, Festungen und die majestätisch in die Felsen hineingebaute Mittelalterstadt namens Ark sorgen für eine stimmig wirkende Spielumgebung.

Auch wenn Grundelemente von *Skyrim* immer wieder erkennbar sind, hat Sure AI es prima verstanden, der Welt ihren eigenen Anstrich zu geben, und das ist bildlich zu nehmen. Seien es die deutlich verbesserten Texturen, die zahlreichen Objektdetails, die Vegetations- und Wasserdarstellung oder die erstklassigen Beleuchtungseffekte, *Enderal* präsentiert sich rundherum als schickes und attraktives Rollenspiel.

Story mit Niveau

Auch wenn die Total Conversion schon alleine optisch einen runden Eindruck bietet, punktet *Enderal* vor allem mit seinen hervorragend inszenierten Quest-Storys und der überzeugenden Welt, die mit einer langen Spielzeit aufwartet. Schon wer sich nur auf die Hauptgeschichte konzentriert, ist damit 25 bis 30 Stunden lang gut bedient und wird darin mit ungewöhnlichen Ideen konfrontiert.



Zahlreiche Monster aus *Skyrim* wurden für *Enderal* überarbeitet beziehungsweise sogar neu designt.

Die Charakterfiguren sind deutlich detaillierter und hübscher als im ursprünglichen *Skyrim*.

RIESIGE SPIELWELT MIT SCHICKER OPTIK

Die voll aufgedeckte Karte von *Enderal* macht deutlich, wie viel Umfang die Entwickler in die Total Conversion reingepackt haben. Qualitativ erwartet euch eine schick designte Spielwelt, die grafisch deutlich das Niveau von *Skyrim* toppt. Welche Hardware ihr dafür braucht, lest ihr im Installationskasten auf Seite 33.



Die Stimmung im Flüsterwald ist durch und durch gespenstig designt. Generell zeichnet sich die Spielwelt in *Enderal* durch viel Abwechslung aus.

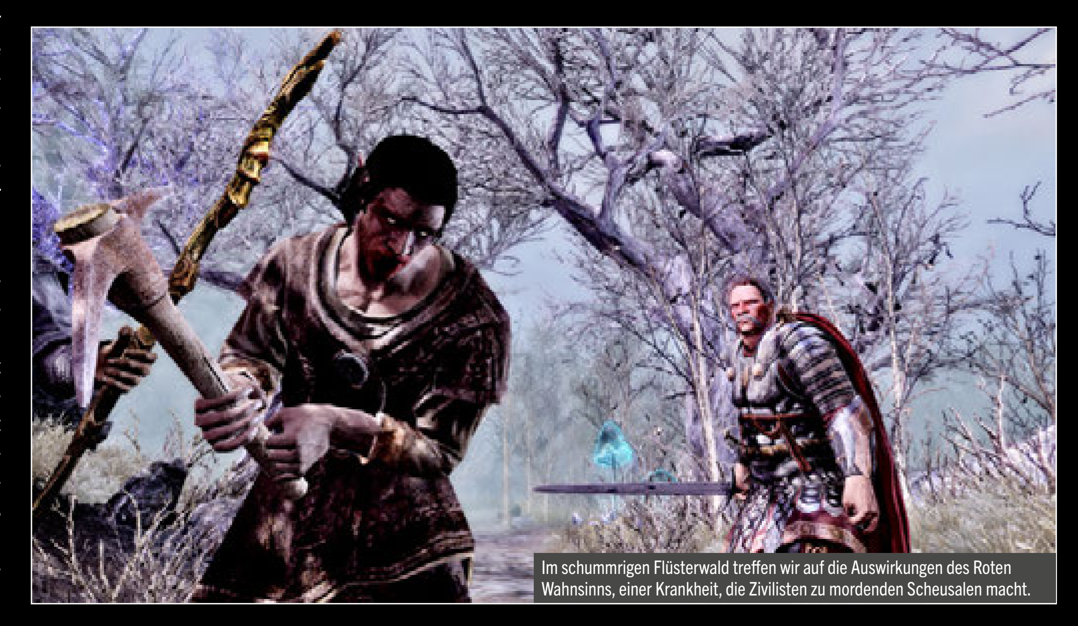
Zu Spielbeginn findet ihr euch in einer traumhaft schönen Umgebung wieder. Die Beleuchtungseffekte sind ein echter Augenschmaus geworden.

Hoch über den Dächern der Stadt Ark befindet sich der Sonnentempel, in dem ihr eure Karriere als Ordenshüter startet.

So ist euer Charakter zwar magiebegabt, doch hat die Sache einen Haken. Der wird ersichtlich, sobald man auf den Heldenbildschirm blickt. Neben klassischen Attributen wie Lebenspunkte, Mana und Ausdauer gibt es das sogenannte Arkanistenfieber. Das bestimmt die mentale Gesundheit der Spielfigur. Bestimmte Zaubersprüche und Tränke sorgen dafür, dass das Fieber steigt. Auch an magischen Orten, die man am blauen Leuchten erkennt, verschlimmert sich dieser Zustand, wenn man sich dort zu lange aufhält. Was es mit dieser Krankheit auf sich hat und wie ihr damit umgehen müsst, ist nicht nur spielerisch relevant, sondern auch Teil der Hauptgeschichte. Zu eurer Magiebegabung gehört auch die Fähigkeit, Visionen aus der Vergangenheit zu erleben, die auf seltsame Weise mit dem bevorstehenden Ende der menschlichen Zivilisation in Enderal zu tun haben. In der Stadt Ark versucht ihr, Lösungen dafür zu finden, und schließt euch dort beispielsweise dem geheimnisvollen Hüter-Orden des Sonnentempels an.

Zum umfangreichen Haupt-Plot gesellen sich zahlreiche Nebenquests, mit der sich die Spielzeit mindestens verdoppeln lässt. Anschlagtafeln offerieren Kopfgeldaufträge, Gespräche mit NPCs versorgen uns mit gewöhnlichen Bring- und Hol-Diensten. Zu solchen Standardaufgaben gesellen sich aber auch erfreulich viele und gut umgesetzte Geschichten. Etwa wenn wir uns in der Stadt Ark als Eiersammler betätigen und dafür den Flugbahnen bestimmter Vögel am Himmel nachjagen. So gelingt es uns dann, die gut versteckten Nester aufzustöbern. Oder wie wäre es, im Adelsviertel mit dem etwas abgehobenen Dichter von Mith über Poesie-Metaphern zu diskutieren? Besonders gelungen sind die Nebenaufgaben, die uns vor Entscheidungen stellen. So liegt es beispielsweise an uns, ob wir uns auf den Deal des skrupellosen Braumeisters in Ark einlassen, der seinen Winzerkonkurrenten wirtschaftlich ausstechen will. An anderer Stelle schnappen wir in einem Dungeon einen Bauern, der sich aus der Not heraus Banditen angeschlossen hat, um die nötige Pacht für sein Land aufzubringen. Jedenfalls trägt er uns das plausibel und nachvollziehbar vor. Es bleibt uns freigestellt, ihm zu glauben oder nicht und über sein weiteres Schicksal zu bestimmen.

Damit die Geschichten auch gut funktionieren, trefft ihr auf zahlreiche NPCs. Die Charaktere sind sehr gut ausgearbeitet, ebenso wie die Dialoge mit ihnen. So können sich Gespräche öfter mal über mehrere Minuten hinziehen und lassen sich regelrecht vertiefen. Eure Antworten können sich dabei auch auf die Sympathie eures jeweiligen Gegenübers auswirken, was wiederum für entsprechende Dialogoptionen sorgt. Das Beste an der Sache ist jedoch die hervorragend gelungene Vollvertonung. Das Mod-Team hatte das Glück, nicht nur auf ein professionelles Tonstudio, sondern auch auf passende Sprecher zugreifen zu können. Gute Sprecher sind das eine, eine gute Dialogregie das andere und die ist in beinahe jedem Satz der Vertonung zu spüren. Die Leistung der vielen Sprecher sorgt für richtig tolle Hörbuchqualität. Nicht selten



Im schummrigen Flüsterwald treffen wir auf die Auswirkungen des Roten Wahnsinns, einer Krankheit, die Zivilisten zu mordenden Scheusalen macht.

INTERVIEW MIT **NICOLAS LIETZAU**

„Ich schreibe jetzt erst mal ein Buch."

***Enderal*-Projektleiter Nicolas Lietzau fand kurz nach Release der Total Conversion die Zeit, uns einige Fragen zum Rollenspiel zu beantworten.**

PC Games: Wie seid ihr bislang mit dem Release und der Version von *Enderal* zufrieden?
Lietzau: „Der Release lief eigentlich verhältnismäßig gut! Natürlich fluten jetzt die Bugtickets rein, aber bei der hohen Spieleranzahl ist das ja kein Wunder. Wir geben unser Bestes, die akuten Probleme zu fixen!"


Nicolas Lietzau ist Entwickler bei Sure AI.

PC Games: Wie fällt das überwiegende Feedback der Spieler bislang aus?
Lietzau: „Eigentlich sehr positiv! Abgesehen von den noch bestehenden Bugs sind die Leute ziemlich begeistert, gerade von Spielwelt, Vertonung und Story."

PC Games: Was waren die größte Herausforderungen im Verlauf des Projekts?
Lietzau: „Das Planen mit den schwankenden Mitarbeiterzahlen und die zum Teil sehr intransparente Creation Engine von *Skyrim* – was natürlich hauptsächlich dem Umstand geschuldet war, dass wir keinen Zugriff auf den Source Code haben. Bei vielen Bugs und Crashes war und ist es eben immer noch Trial and Error, was sehr frustrierend ist. Auch dass so wenige Teammitglieder wirklich bis zum ‚bitteren' Ende dabeigeblieben sind, hat es schwer gemacht, das Projekt zeitlich zu planen."

PC Games: Wie sehen eure Ziele für die Zeit nach Release aus? (in Bezug auf Patches und werdet ihr fehlende Inhalte vielleicht doch noch umsetzen?)
Lietzau: „Für die nächsten Wochen geht's primär um intensives Bugfixing. Danach sind wir alle erst mal in andere Projekte involviert (in andere Spieletitel, ich selber werde ein Buch schreiben), und danach wird es sich zeigen. Wir schließen nichts aus. Einige Inhalte, wie z. B. die Gildenquestreihe der Goldenen Sichel, werden definitiv nachgepatcht, ebenso wie die noch fehlenden Voices der Barden."

PC Games: Habt ihr ansatzweise Zahlen darüber, wie oft *Enderal* bislang runtergeladen wurde?
Lietzau: „Ich glaube, mittlerweile dürften wir bei gut 250.000 Downloads liegen."

geht es dabei auch humorvoll zur Sache, etwa wenn die NPC-Händlerin Marita Rotang in Ark mit unvergleichlichem Charme ihre Backwaren anpreist: „Sanfte Freunde der körnigen Erquickung, zerfließt vor Entzücken, wenn ein knuspriger Laib Brooot von den meinen in eure Hände wandert. "

Das Rollenspielsystem
Die Charaktererstellung in *Enderal* erinnert uns an den Klassiker *Morrowind*. Nach dem gelungenen, spielbaren Prolog und dem schön inszenierten Intro erwachen wir unter Deck eines Schiffes. Zusammen mit NPC Sirius befinden wir uns auf der Flucht nach Enderal, in dem es keine Sklaverei geben soll. Da wir uns die Überfahrt nicht leisten konnten, reisen wir als blinde Passagiere hinter Kisten versteckt. Im Dialog mit eurem Gefährten Sirius legt ihr euren Charakter fest. *Enderal* erlaubt euch, eins von vier Völkern zu spielen, wahlweise als Männ- oder Weiblein. Danach legen wir mit zahlreichen Schiebereglern und Einstellungen die optische Erscheinung unserer Figur fest. Die angebotenen Gesichter und Frisuren liegen dabei deutlich über dem Niveau des ursprünglichen *Skyrim*.

Das Klassensystem funktioniert in *Enderal* etwas anders als in *Skyrim*. Es fußt auf neun verfügbaren Talentbäumen, die in drei Gruppen unterteilt sind. Diese stehen für die Grundklassen Kämpfer, Magier und Schurke. Durch die Stufenaufstiege erhaltet ihr sogenannte Erinnerungspunkte, die ihr in die Talentbäume investiert. Jede dieser Säulen besitzt unten einen Start-Skill, von dem aus sich die nachfolgenden Talente verzweigen, ähnlich dem Sternbildsystem aus *Skyrim*. Das funktioniert gut und erlaubt euch, verschiedene Skills miteinander zu kombinieren. Einziger Wermutstropfen dabei ist, dass es keine Möglichkeit gibt, einmal ausgegebene Punkte umzuverteilen, um so andere Kombinationen auszuprobieren.

Gepimpte Kloppereien
Die Kämpfe steuern sich zunächst so, wie man es aus *Skyrim* gewohnt ist. So legen wir für die beiden Hände jeweils fest, mit welcher Waffe oder mit welchem Zauber wir agieren möchten. Beim Spielen fällt dann aber auf, dass es spürbare Verbesserungen gibt, was beispielsweise das Treffer-Feedback betrifft. Das Magiesystem bietet fünf Schulen an: Mentalismus, Lichtmagie, Entropie, Elementarismus und Psionik. Die einzelnen Sprüche lernen wir bekanntermaßen mit Büchern. Anstelle von Drachenschreien gibt's in *Enderal* Spezialtalente, die sich aus gewählten Skills im Talentbaum ergeben. Die Funktionsweise ist aber ähnlich, sprich ihr löst sie per Hotkey aus, danach vergeht eine Cooldown-Zeit.

Handwerken nach Maß
Enderal bietet euch wie in *Skyrim* die Möglichkeit, dank des umfangreichen Crafting-Systems zahlreiche Gegenstände herzustellen. So gibt es neben dem Brauen von Tränken und Giften (Alchemie), der Zubereitung leckerer Speisen sowie der Verzauberung von Gegenständen auch wieder die Möglichkeit klassischer Handwerkskunst. Dazu zählen das Schmieden von Waffen und Rüstungen, die Herstellung von Schmuck, aber auch die Kunst der Ledergerberei und das Bauen von Möbeln. Sure AI hat das System für *Enderal* noch erweitert: So finden sich im Heldenbildschirm die beiden Werte für Handwerkspunkte und Handwerkskunst, welche die Basis fürs Craften bilden. Handwerkspunkte erhaltet ihr bei euren Stufenaufstiegen. Diese Punkte sind nötig, um Lernbücher für Handwerk zu lesen. Mithilfe dieser Schmökerlektüre steigert ihr euren Wert für die Handwerkskunst nach und nach. Um Gegenstände zu fertigen, benötigt ihr neben den Rohstoffen auch den passenden Bauplan. Je nach Bauplan ist ein bestimmter Wert in Handwerkskunst nötig, um den Plan benutzen zu können. Die Pläne lassen sich



Die im Fels verbaute Stadt Ark weist eine tolle Architektur auf und bietet mehrere Stadtviertel.


Tealor Arantheal ist Anführer des Hüter-Ordens, dem wir uns im Laufe der Geschichte anschließen.


Die zahlreich vorhandenen Verliese und Dungeons sind prima gelungen und von Hand designt.

SO INSTALLIERT IHR DIE SKYRIM-MOD ENDERAL

Mod- und Entwicklerteam Sure AI hat nicht nur ein inhaltlich äußerst gelungenes Rollenspiel geschaffen, sondern verpackt das Ganze auch in eine saubere und unkomplizierte Einbindung in eurer *Skyrim*-Installation.

Um *Enderal* spielen zu können, benötigt ihr ein installiertes *The Elder Scrolls 5: Skyrim* auf eurem PC. Zwingend notwendig ist nur das Basisspiel ohne DLCs. Installierte Zusatzinhalte und Mods stören jedoch nicht, da *Enderal* vor dem Kopieren der Dateien ein Backup eurer *Skyrim*-Installation anlegt. Ermöglicht wird das durch den eigenen, praktischen Launcher. Das 5 MB kleine Installationstool sowie auch das 8 GB große Client-Paket findet ihr auf der Webseite www.dl.enderal.com. Wenn ihr *Enderal* per Launcher wieder deinstalliert, stellt das Tool den vorigen Zustand von *Skyrim* wieder her, praktischer geht's nicht.

Die Mindestanforderungen für *Enderal* fallen laut Angabe von Sure AI etwas höher als für *Skyrim* aus:

- *The Elder Scrolls 5: Skyrim* (Steam)
- Vista, Win 7, Win 8, Win 10
- Microsoft .NET Framework 4.5
- 13 GB freier Festplattenspeicher
- 4 GB RAM Arbeitsspeicher
- Intel Core 2 Duo E7400 CPU oder vergleichbar
- Geforce 9800 GTX 1GB oder vergleichbar



Dank des praktischen Launcher-Tools ist die Installation von *Enderal* ein Kinderspiel.

in der Spielwelt finden oder beim Händler um die Ecke erwerben.

Ehrliche Selbstkritik

Trotz des umfangreichen Spielinhalts der kostenlos verfügbaren Total Conversion *Enderal* zeigt sich das Entwicklerteam Sure AI durchaus auch selbstkritisch. So gab es kurz nach Release der Mod einen offiziellen Foreneintrag namens „Ein Moment der Andacht". Darin sprach Entwickler Nicolas Samuel Lietzau auch ganz offen über Probleme, die sich bei der Entwicklung und Umsetzung des Rollenspielprojekts ergeben haben. So konnten beispielsweise einige fest vorgesehene Inhalte einfach nicht realisiert werden, weil schlicht und einfach die dafür notwendigen Ressourcen fehlten. In unserem Interview-Kasten auf Seite 32 geht Nicolas auch darauf ein.

Bedingt durch die technischen Grenzen, denen jede Mod unterliegt, sind hier und da einige Altlasten erkennbar. Beispielsweise bleibt die Menübedienung trotz der integrierten Benutzeroberflächen-Mod *Sky-UI* gewohnt fummelig. Auch vor Absturzproblemen und einigen Bugs bleibt *Enderal* bislang nicht gefeit. Denen treibt Sure AI aber mit konsequenter Nachbesserung den Garaus. Schon kurz nach Release haben sie mehrere Patches nachgeschoben, die sich bequem per Launcher installieren lassen – ein toller Service.

Insgesamt ist das Ergebnis der Total Conversion ein echter Game-play-Hammer geworden, den man gar nicht oft genug loben und einfach nur weiterempfehlen kann. ❑

STEFAN MEINT

„Sommerloch ade, ich ziehe nach Enderal!"



Eine so gelungene Mod, oder besser gesagt Total Conversion, die *Enderal* darstellt, gehört einfach gebührend hervorgehoben, fragt sich nur wie. Nach interner Diskussion haben wir uns dazu entschlossen, das Rollenspiel genau wie einen kommerziellen Titel der Abstimmung zum Editor's-Choice-Award zuzuführen. Sechs Redakteure sprachen sich dafür, drei dagegen aus. Dazu gab es drei Enthaltungen. Auch klassische Pro- und Contra-Kriterien wie in einem normalen Test lassen sich auch auf *Enderal* anwenden. Eine Zahlenwertung würde jedoch aus meiner Sicht dem Projekt nicht ganz gerecht werden. Denn die technisch vorhandenen Fehler und Abstürze, die mitunter nerven können, gehen beispielsweise nicht auf das Konto der Entwickler, sondern sind durch die Grenzen der Mod-Möglichkeiten von *Skyrim* selbst bedingt. Das, was Sure AI trotz fehlenden Zugriffs auf den Quellcode aus der Modifikation herausgeholt hat, ist jedoch definitiv als Meilenstein im Bereich Modding zu werten – wir gratulieren dem Team zu diesem Erfolg!

PRO UND CONTRA, AUCH OHNE KLASSISCHE WERTUNGSZAHL

***Enderal* klassisch zu werten, ist im Prinzip möglich. Da die negativen Punkte aber hauptsächlich der durch *Skyrim* bedingten Mod-Grenzen und der Engine geschuldet sind, wäre es unfair, dafür Abzüge zu geben. Ignorieren lässt es sich aber auch nicht.**

PRO
- Erstklassig inszenierte und unkonventionelle Hauptstory mit ernstem Tiefgang
- Sehr viel Spielumfang (ca. 30 Stunden nur für die Hauptstory, lässt sich durch die Nebenquests locker verdoppeln)
- Sehr schön gestaltete Spielwelt (alles handgemacht, keine vorgefertigten Dungeons)
- Hervorragende Vollvertonung mit sehr guter Dialogregie
- Gut geschriebene Quests und Charaktere
- Enthält viel humorvolle Szenen, aber auch tragische Entscheidungsmomente
- Grafisch ein *Skyrim* 2.0
- Verbessertes Kampfsystem
- Eigenes Rollenspiel- und Magiesystem (Arkanistenfieber), viel Lore-Inhalte zum Abtauchen
- Zahlreiche Nebenquests mit vielen eigenen, gut ausgearbeiteten Geschichten
- Überarbeitete und neue Gegner (ohne Levelscaling)
- Aufgebohrtes Crafting
- Etliche Set-Rüstungen und besondere Waffen
- Zahlreiche für die Spielwelt geschriebene Bücher
- Komfortable Installation mit *Skyrim*-Backup und praktischem Launcher plus Updatefunktion
- Gute Patchpolitik seitens der Modder

CONTRA
- Viele Ladezeiten (ohne SSD-Platte dann auch lange)
- Gelegentliche Abstürze bei Gebietswechsel
- Trotz Sky-UI-Mod immer noch fummelige Listenmenüs
- Viel Lauferei, da das Schnellreisesystem eingeschränkt ist
- Manche Nebenquests sind nur Standard-Bring-und-Hol-Dienste.
- Ungeduldige Spieler könnten sich an den teils sehr langen Dialogen stören.



Seit vielen Jahren lockt die Gamescom Spieler aus aller Welt nach Köln – auch 2016 wird dies so sein!

Gamescom 2016

Schon in wenigen Wochen startet mit der Gamescom 2016 erneut die weltweit größte Spiele-Messe. Wir verraten, was PC-Spieler wissen müssen!

Von: Lukas Schmid

Wuppertal hat knapp über 345.000 Einwohner. Das mag zwar eine recht interessante Information sein, doch ihr fragt euch nun sicher, warum wir euer Allgemeinwissen derart spezifisch erweitern: Die Gamescom 2015 wurde ebenfalls von etwas mehr als 345.000 Spiele-Fans besucht. An vier Messetagen plus einem Fachbesucher-Tag beheimatete die Messe Köln also so viele Menschen, wie in der nordrhein-westfälischen Stadt leben. Nicht schlecht!

Mehr als nur Spiele

Möglich gemacht wurde diese beeindruckende Zahl, welche den Besucherrekord von 2013 (340.000 Besucher) übertrumpfte, durch die noch einmal erweiterte Ausstellerfläche für Spielestudios aus aller Welt. Und auch 2016 werden die teilweise zweistöckigen Hallen wieder prall gefüllt mit allerlei Hersteller-Ständen und anderen Lokalitäten sein, wo ihr euch die Zeit vertreiben könnt. So kehrt natürlich die beliebte Entertainment Area wieder zurück (diesmal in Halle 5 angesiedelt), wo ihr euch unter anderem mit allerlei Merchandise rund um Spiele, Anime, Comics und mehr eindecken könnt. In Halle 10 geht's kreativ zur Sache, denn dort geben sich in der sogenannten Cosplay Village die besten Verkeidungs-Künstler aus aller Welt ein Stelldichein. Ebenfalls in Halle 10 kommen auch die Kleinsten der Kleinen samt Eltern auf ihre Kosten. Neben Sitzecken und anderen Ruheorten, an denen man sich eine Auszeit vom Messe-Trubel gönnen kann, werden hier gezielt Titel für Spieler bis zwölf Jahre präsentiert und spezielle Family-Entertainment-Aktionen abgehalten. Nur für Fanbesucher zugänglich sein wird der Business-Bereich in den Hallen 2 bis 4, in denen wir während der Messetage von einem Termin zum nächsten hetzen werden. Aber keine Sorge: Am Computec-Besucherstand (Halle 8, Nummer C-028) lauft ihr trotzdem bestimmt ab und an einem Redakteur über den Weg, spätestens beim Lesertreff (siehe nächste Seite), und könnt an vielen tollen Aktionen teilnehmen, mit denen wir euch die Messetage versüßen wollen!

Das Messe-Stelldichein

Neben Computec findet ihr in Halle 8 zudem unter anderem noch Bethesda, Bandai Namco und Microsoft. Die anderen Hallen sind ebenso prominent besetzt. In Halle 6 erwarten euch zum Beispiel Electronic Arts, Ubisoft und Take Two, in Halle 7 Blizzard und Sony und in Halle 9 Nintendo, Square Enix, Warner Bros. Zusätzlich buhlen natürlich unzählige weitere Hersteller um eure Aufmerksamkeit! Und nachdem dem PC schon auf der E3 in Los Angeles deutlich mehr Aufmerksamkeit zukam als in den Jahren davor, rechnen wir in Köln mit einem ähnlichen Ansatz. Was für eine tolle Zeit, um ein Spieler zu sein! ❑

GEWINNSPIEL

PC Games verlost Wildcards für den Messe-Mittwoch!

Am Mittwoch, den 17. August, dürfen nur Fachbesucher die Gamescom-Hallen betreten – eigentlich. Dank der sogenannten Wildcards dürfen auch normale Fans schon einen Tag früher rein – und bei uns könnt ihr jede Woche am Freitag zwei der begehrten Tickets gewinnen! Wie das geht? Ganz einfach! Schreibt einfach eine Mail mit dem Betreff „Gamescom Wildcard" an gewinnspiel@pcgames.de, in der ihr uns verratet, warum gerade ihr die beiden Wildcards gewinnen solltet. Alle Infos sowie die genauen Teilnahmebedingungen zum Gewinnspiel findet ihr auf pcgames.de!

DATEN UND FAKTEN

Wie in jedem Jahr findet die Gamescom auch 2016 erneut auf dem Gelände der Köln-Messe statt. An folgenden Tagen könnt ihr euch in die wunderbare Welt der Spiele begeben:

Tag	Uhrzeit
Donnerstag, 18.08.2016	**10:00 Uhr - 20:00 Uhr**
Freitag, 19.08.2016	**10:00 Uhr - 20:00 Uhr**
Samstag, 20.08.2016 (Ausverkauft!)	**09:00 Uhr - 20:00 Uhr**
Sonntag, 21.08.2016	**09:00 Uhr - 18:00 Uhr**

EINTRITTSPREISE:

Karten für Donnerstag, Freitag und Samstag sind bis auf Restposten bereits ausverkauft, eine Tageskarte für Sonntag kostet 18 Euro im Vorverkauf und 19 Euro an der Tageskasse. Hinzu kommen Nachmittagstickets für 8 Euro, die ab 15 Uhr gelten – am Sonntag gibt es diese Tickets jedoch in diesem Jahr nicht. Für Schüler, Studenten und Azubis gibt es Ermäßigungen – Ausweis nicht vergessen!

DER COMPUTEC-LESERTREFF

Ein fester Bestandteil unserer Messe-Präsenz sind die beliebten Lesertreffs, bei denen Fans unserer Hefte und Magazine mit den Redakteuren auf Tuchfühlung gehen können. Auch in diesem Jahr könnt ihr euch natürlich wieder mit den fröhlichen Schreiberlingen von PC Games, play[4], XBG Games und N-ZONE austauschen und mit ihnen über Gott, die Welt und Spiele plaudern – erstmalig ohne Magazin-Trennung! Bei uns werden PC- und Konsolen-Fans also friedlich vereint. Und ja, das ein oder andere coole Goodie gibt es auch abzustauben. Wer Interesse hat, kommt entweder am Donnerstag, 18. August, um 16.00 Uhr, oder Freitag, 19. August, um 14.00 Uhr – oder an beiden Tagen – bei unserem Stand (Halle 8, Nummer C-028) vorbei.



Auf du und du mit der Redaktion: Wir freuen uns sehr darauf, im Rahmen unseres Lesertreffs mit euch zu plaudern!



GAMESCOM-FAQ

Die Messe ist groß, die Tage sind kurz und wer den Gamescom-Ablauf noch nicht kennt, ist in all dem Chaos schnell mal überfordert. Wir helfen weiter!

Was muss ich für die Planung beachten?
In den gewaltigen Warteschlangen verbringt man schnell mehrere Stunden. Darum: Schon vor dem Besuch der Messe festlegen, was man unbedingt sehen will! Auch abseits der Spiele gibt es viel zu sehen, etwa tolle Cosplays, einen Außenbereich zum Entspannen oder ein Areal für Comic- und Manga-Fans!

Gibt es Tipps zu den Eintrittszeiten?
Viele Besucher verlassen die Hallen schon weit vor der offiziellen Sperrstunde um 20.00 Uhr (Sonntag: 18.00 Uhr). Wenn ihr nur wenig Zeit mitbringt, empfehlen wir euch einen frühen Abendrundgang mit seinen dann vergleichsweise leeren Hallen. Generell sind die Arbeitstage dem Wochenende vorzuziehen.

Was muss ich dabeihaben?
Vergesst keinesfalls einen gültigen Lichtbildausweis, da ihr nur damit ein Altersbändchen (ab 12, ab 16 und ab 18 Jahren) ausgehändigt bekommt.

Wie ernähre ich mich?
Wer nicht auf die teilweise recht teuren Essensstationen angewiesen sein will, hat am besten ein paar Sandwiches oder andere Verpflegung dabei. Noch viel wichtiger: Wasser! In den Hallen kann es stickig werden.

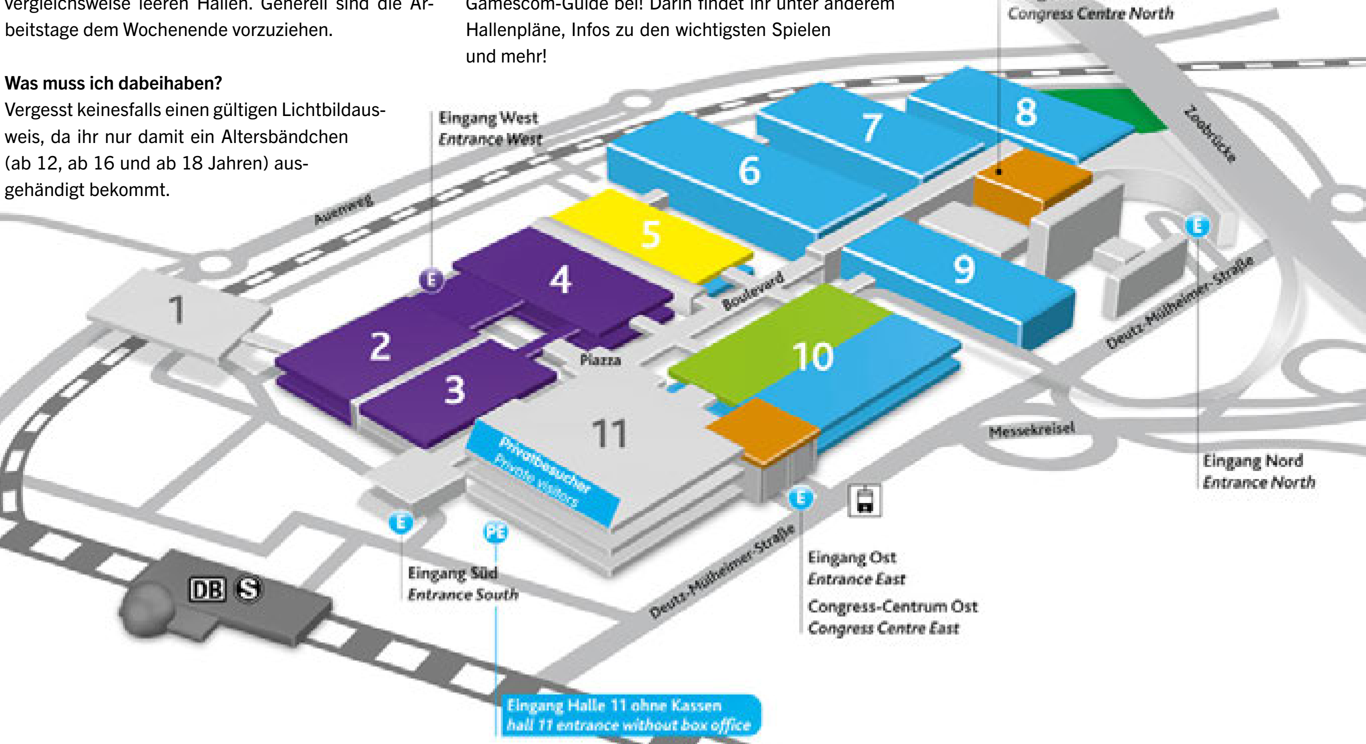
Gibt es guten Lesestoff?
Unsere Kollegen von Games Aktuell produzieren täglich frisch das Messemagazin „Gamescom Aktuell" mit vielen Tipps und Terminen. Das Heft liegt gratis am Eingang der Messe aus! Außerdem sehr nützlich: Die offizielle Gamescom-App, die zahlreiche praktische Features bereithält.

Wie finde ich mich zurecht?
Dieser Ausgabe und zahlreichen weiteren Computec-Magazinen liegt unser bewährter, unverzichtbarer Gamescom-Guide bei! Darin findet ihr unter anderem Hallenpläne, Infos zu den wichtigsten Spielen und mehr!

Wie komme ich hin?
Nutzt statt des Autos lieber die öffentlichen Verkehrsmittel. Das Beste: Das Gamescom-Eintrittsticket gilt während der Messetage in Verbindung mit einem Lichtbildausweis als Fahrticket!

Wie komme ich an Tickets?
Bis auf Sonntagskarten sind aktuell keine Vorverkaufstickets mehr vorhanden. Es lohnt sich aber, zu versuchen, noch an Restposten zu gelangen – die Vorverkaufspreise sind nämlich deutlich billiger!

Was kann ich abstauben?
Auf der Messe gibt es Goodies wie Taschen und T-Shirts zu ergattern. Viele Elektroläden im Raum Köln bieten während der Messetage zudem Sonderschnäppchen an!

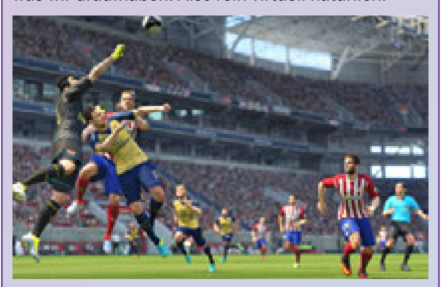


Diese Gamescom-Highlights erwarten euch!

Neben zahlreichen anderen Top-Spielen, für deren Aufzählung diese Seite natürlich bei Weitem nicht reicht, solltet ihr euch diese Titel definitiv nicht entgehen lassen!

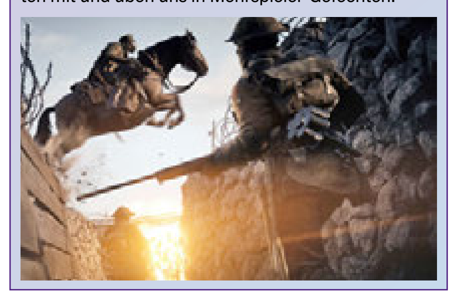
PRO EVOLUTION SOCCER 2017

FIFA 17 oder *Pro Evolution Soccer 2017* – welche der beiden Serien macht in diesem Jahr qualitativ das Rennen? Das muss sich noch zeigen, im vergangenen Jahr hatte aber der Konami-Kick unserer Meinung nach die Nase ein Stück vorn. Wir sind gespannt, was die Entwickler diesmal auf den virtuellen Rasen zaubern und freuen uns, nach dem EM-Jubeln endlich wieder selbst zeigen zu können, was wir draufhaben. Also rein virtuell natürlich.



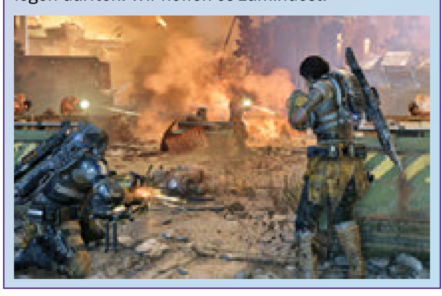
BATTLEFIELD 1

Viele Jahre lang bewegten sich die namhaftesten Kriegsshooter immer weiter in die Zukunft, nachdem dereinst der Zweite Weltkrieg das spielerische Nonplusultra darstellte. Nun kehrt *Battlefield* dem Trend den Rücken zu und begibt sich zurück in die Vergangenheit – und zwar sogar noch vor den Zweiten Weltkrieg: In *Battlefield 1* erleben wir die Gräuel des Ersten Weltkriegs aus der Sicht mehrerer Soldaten mit und üben uns in Mehrspieler-Gefechten.



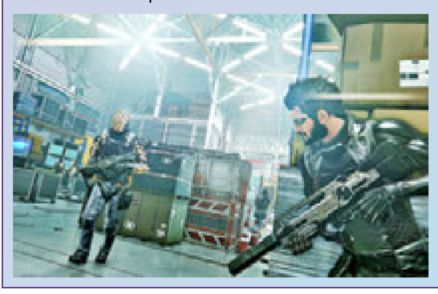
GEARS OF WAR 4

Auf der E3 wurde, gleichzeitig mit Microsofts neuer PC-Initiative, endlich die PC-Umsetzung von *Gears of War 4* offiziell gemacht. Spielen durften wir den extrem vielversprechenden Shooter dort allerdings noch nicht. Da Microsoft der Gamescom aber traditionell eine ziemlich hohe Bedeutung zukommen lässt, würde es uns nicht wundern, wenn wir in Köln endlich selbst Hand an die Singleplayer-Kampagne legen dürften. Wir hoffen es zumindest!



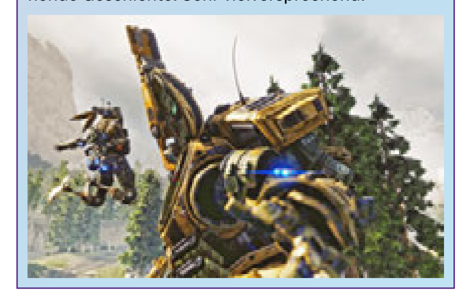
DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Die Menschheit mag gespalten sein, aber die Spieler sind sich einig: *Deus Ex: Human Revolution* war eine mehr als würdige Fortsetzung der Action/RPG/Stealth-Reihe, die (abgesehen von den miesen Bosskämpfen) wieder einmal Entscheidungsmöglichkeiten en masse bot. Die Fortsetzung verspricht, alle Qualitäten des Vorgängers zu bieten, aber noch besser zu sein und mit vielen interessanten und spannenden Zusatz-Spielmodi aufzuwarten.



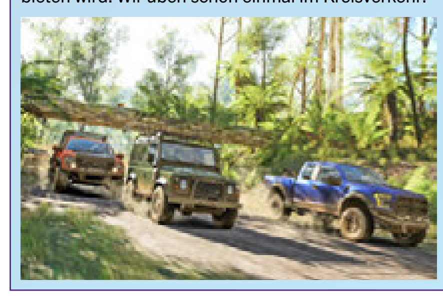
TITANFALL 2

Mit *Titanfall* schuf Electronic Arts einen mehr als gelungenen Mehrspieler-Shooter, in dem wir unsere Gegner bei Bedarf auch mit riesigen Mechs ins virtuelle Nirvana befördern durften. Eine Einzelspieler-Kampagne wurde zwar von vielen verlangt, fehlt aber und wurde auch nicht nachgereicht. Ganz anders im Nachfolger: Hier erleben wir neben den Multiplayer-Gefechten auch eine (hoffentlich) spannende Geschichte. Sehr vielversprechend!



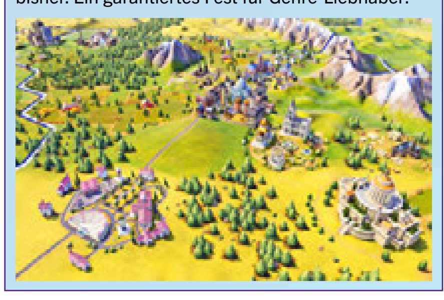
FORZA HORIZON 3

Nun, da wir wissen, dass alle fortan von Microsoft produzierten Xbox-One-Spiele auch auf den PC wandern, dürfen PC-Spieler sich mit *Forza Motorsport* und *Forza Horizon* auf zwei der gelungensten Rennspiel-Reihen überhaupt für ihr System freuen! Als erster Ableger steht *Forza Horizon 3* an, welcher arcadelastiges Gameplay, eine frei befahrbare, von Australien inspirierte offene Welt und jede Menge Inhalt bieten wird. Wir üben schon einmal im Kreisverkehr!



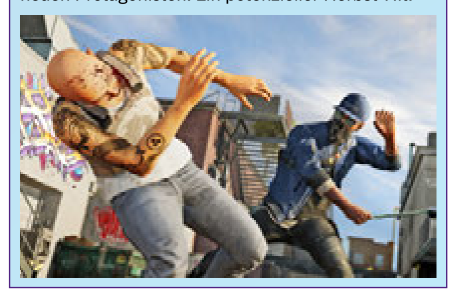
CIVILIZATION 6

Eines der beliebtesten und besten Strategiespiele am Markt geht endlich in die nächste Runde! *Civilization* kehrt nach *Civilization: Beyond Earth* mit Teil sechs wieder auf die Erde zurück und lässt uns die Geschichte der Menschheit in kompaktem Format nacherleben. Viele Verbesserungen sind natürlich auch mit an Bord, sodass es etwa bei der Erstellung von Städten weniger Beschränkungen geben soll als bisher. Ein garantiertes Fest für Genre-Liebhaber!



WATCH DOGS 2

Auch wenn es nicht alle der im Vorfeld geweckten Erwartungen erfüllen konnte, war *Watch Dogs* doch ein gutes Spiel. *Watch Dogs 2* setzt am Konzept des Erstlings an, bietet aber von allem mehr: Mehr Entscheidungsmöglichkeiten, mehr Hacking-Vielfalt und mit San Francisco eine größere Stadt mit mehr Interaktionsmöglichkeiten. Gewöhnen muss man sich nur an den an die Hipster-Kultur angelehnten neuen Protagonisten. Ein potenzieller Herbst-Hit!



WEITERE MESSE-GRÖSSEN

Noch nicht genug für euren Geschmack dabei? Wir nennen noch weitere Gamescom-Highlights!

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
Ab ins Weltall! Interessante Shooter-Fortsetzung

DISHONORED 2: DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE
Stealth-Action in einer tollen Steampunk-Welt

FIFA 17
Neben PES 2017 die zweite große Fußball-Hoffnung

FOR HONOR
Taktische Gefechte in verrücktem Setting – cool!

MAFIA 3
Neues Setting, alte Qualitäten: Könnte was werden!

RESIDENT EVIL 7
Neues Konzept für eine der größten Horror-Serien!

SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE
Respektlose, wahnsinnig witzige RPG-Fortsetzung

TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS
Die beliebte Serie startet mit offener Welt neu durch.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

KALYPSO LINE-UP FÜR 2017

Spiele für Wikinger, Bürgermeister und Architekten

Kalypso Media wurde im Sommer 2006 von den Branchenveteranen Simon Hellwig und Stefan Marcinek in Worms gegründet. Auch wenn Letzterer den Strategiespiele-Publisher erst vor Kurzem verlassen hat, ist das zehnjährige Bestehen natürlich ein guter Grund zum Feiern. Das will der Hersteller hinter Titeln wie *Port of Royale 3* und der beliebten *Tropico*-Reihe auch mit seinem neuen, starken Line-up verdeutlichen. So durften wir in Berlin die vier kommenden Titel der nächsten Monate bereits anspielen und gingen mit einem guten Gefühl nach Hause. Allerdings dürfen wir aus Embargo-Gründen über den wohl interessantesten der Titel erst im August berichten und müssen deshalb an dieser Stelle Stillschweigen darüber bewahren.

Urban Empire
Das Aufbaustragiespiel ist beim finnischen Entwickler Fragment Production in der Mache und soll im Januar 2017 erscheinen. In *Urban Empire* führen wir eine Stadt durch fünf abwechslungs- und ereignisreiche Epochen von 1820 bis 2020. Das Besondere: Statt wie in *Sim City* oder in der *Tropico*-Reihe müssen wir uns hier mit dem Stadtrat auseinandersetzen, wenn wir etwa bestimmte Gebäude errichten wollen oder uns für einen Forschungszweig entscheiden. Das Spiel hinterließ sowohl spielerisch als auch grafisch einen guten Eindruck. Allerdings müssen die Entwickler sich noch mit dem Feintuning beschäftigen, denn wenn es um das Errichten von Bezirken ging, gab es beim Berliner Event noch leichte Probleme.

Vikings: Wolves of Midgard
Action-RPGs scheinen aktuell sehr beliebt bei diversen Entwicklerstudios zu sein. Auch Kalypso möchte im Geschäft der klickreichen Rollenspiele mitmischen und schickt uns mit *Vikings: Wolves of Midgard* in die bislang wenig thematisierte Ära der Wikinger. Das Abenteuer im Hohen Norden soll aber nicht historisch akkurat ablaufen, schließlich kämpft man in der Haut einer Schildmaid oder eines grimmigen Kriegers – wahlweise auch im Zwei-Spieler-Koop-Modus – gegen Trolle, Riesen, Untote und Goblins. Neben dem Wikinger-Setting sticht *Vikings* mit einem Gamepad-Support aus der großen Masse der Action-RPGs hervor. Ein Release ist für Anfang 2017 angepeilt.

Project Highrise
An das Wolkenkratzer-Aufbaustrategiespiel *Sim Tower* erinnern sich die älteren Semester unter uns nur allzu gerne. Kalypso will mit *Project Highrise* den Klassiker wiederbeleben und zugleich in puncto Komplexität übertrumpfen. So müssen wir uns zum Beispiel nicht nur um den Aufbau von Stockwerken und die Platzierung von Wohnungen sowie Büros kümmern, sondern auch Dinge wie Strom- und Wasserleitungen berücksichtigen. Wer sich mit der eher funktionellen Optik anfreunden kann und die Vorlage bereits geliebt hat, sollte sich den Titel vormerken. Erscheinen soll *Project Highrise* bereits in diesem September. ❑

Info: www.kalypsomedia.com



Das Action-RPG *Vikings: Wolves of Midgard* führt uns in die interessante Welt der Nordischen Mythologie.


Trotz der schlichten Optik ist der Hochhaus-Simulator *Project: Highrise* unheimlich komplex.

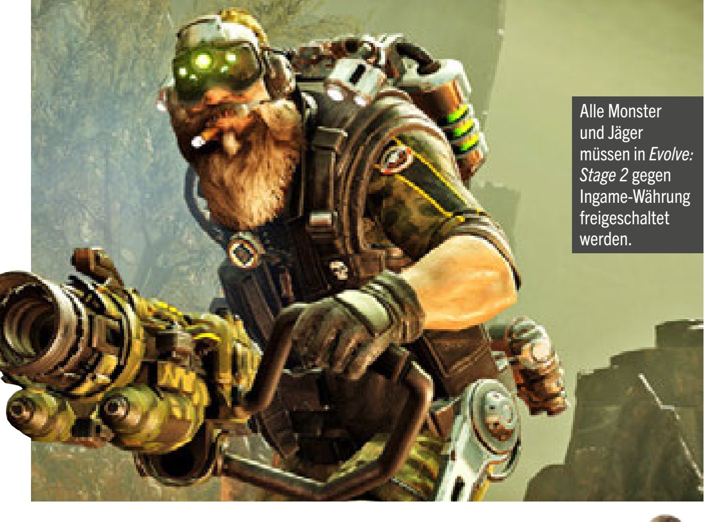

In *Urban Empire* führen wir eine Stadt durch fünf abwechslungsreiche Epochen.

EVOLVE: STAGE 2

Kostenlos auf die Jagd

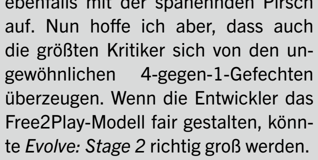
Ob *Evolve* eines der herausragenden Spiele der letzten zehn Jahre oder doch eher nur eine nette Idee auf dem Papier war, darüber konnte man sich nach dem Release des ungewöhnlichen Online-Shooters kaum einig werden. Eines deutet jedoch auf den letzteren Fall hin: Die Server der virtuellen Monsterhatz waren trotz relativ guter PC-Verkaufszahlen bereits nach wenigen Monaten ziemlich leer. Da sich an der mickrigen Anzahl der virtuellen Jäger bis jetzt nichts getan hat, entschied Publisher 2K Games, dass *Evolve* in Zukunft – wie einstmals ursprünglich geplant – kostenlos spielbar sein soll. Um den Wechsel von einem Vollpreistitel zu einem Free2Play-Spiel möglichst reibungslos über die Bühne zu bringen, läuft aktuell eine Beta-Phase von *Evolve: Stage 2*. Darin sind alle Monster und Jäger des Originals enthalten, mit denen man auf vier Karten auf die Pirsch gehen kann. Über die Fairness in Sachen Free-2Play-Modell kann man anhand der aktuellen Version jedoch wenig sagen, denn Echtgeld kann man für das Freischalten der Monster und Jäger zurzeit nicht ausgeben. Ein Termin für das Ende der Testphase ist noch nicht bekannt. ❑

Info: www.turtlerockstudios.com

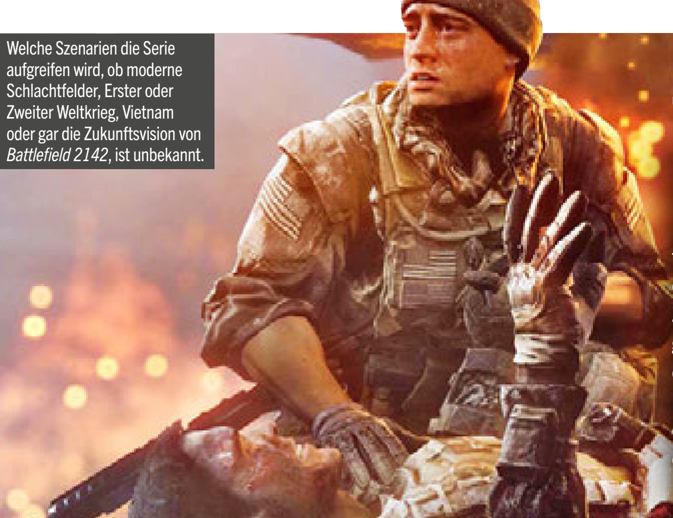


Alle Monster und Jäger müssen in *Evolve: Stage 2* gegen Ingame-Währung freigeschaltet werden.

Matti meint:



Ich gehöre zu den – wohl leider wenigen – *Evolve*-Fans. Für mich handelte es sich bei Turtlerock Studios' asymmetrischer Monsterhatz gar um einen der Top-Online-Shooter der vergangenen Jahre. Doch da die Mitspieler immer rarer wurden, hörte ich ebenfalls mit der spanenden Pirsch auf. Nun hoffe ich aber, dass auch die größten Kritiker sich von den ungewöhnlichen 4-gegen-1-Gefechten überzeugen. Wenn die Entwickler das Free2Play-Modell fair gestalten, könnte *Evolve: Stage 2* richtig groß werden.



Welche Szenarien die Serie aufgreifen wird, ob moderne Schlachtfelder, Erster oder Zweiter Weltkrieg, Vietnam oder gar die Zukunftsvision von *Battlefield 2142*, ist unbekannt.

BATTLEFIELD

TV-Serie von Paramount

Die *Battlefield*-Serie kommt ins Fernsehen. Paramount TV und die Produktionsfirma Anonymous Content haben bekannt gegeben, an einem Fernsehformat zu arbeiten. Zu einem möglichen Starttermin gibt es bislang keine Aussage, er dürfte aber noch in weiter Ferne liegen. Die Rolle des Executive Producers übernimmt Michael Sugar, der zuletzt den oscarprämierten Kinofilm *Spotlight* produziert hat. Laut Pressemitteilung will man eine Serie „mit denselben starken Geschichten erschaffen, die dafür gesorgt haben, dass diese Spiele seit fast 15 Jahren ein solch großer Erfolg sind." Ob die Verantwortlichen damit die notorisch hirnrissigen Geschichten der Solo-Kampagnen meinen? Immerhin würden die vom Niveau her bestens zum Hollywood-Standard passen! ❑

Info: www.battlefield.com

TOMB RAIDER

Reboot kommt 2018 ins Kino

Mit *Tomb Raider* aus dem Jahre 2013 und dem Nachfolger *Rise of the Tomb Raider* haben die Entwickler von Crystal Dynamics einen erfolgreichen Neustart für die inzwischen 20 Jahre alte Abenteuer-Reihe hingelegt. Zusammen mit den Filmstudios Warner Bros. und Metro-Goldwyn-Mayer soll nun auch ein Reboot für die Filmumsetzungen erfolgen. Als Lara Croft wird diesmal nicht mehr Hollywood-Star Angelina Jolie zu sehen sein. Stattdessen schlüpft Oscarpreisträgerin Alicia Vikander in die Rolle der jungen Archäologin. Die 27-jährige Schwedin erhielt erst in diesem Jahr den begehrten Acadamy-Award als beste Nebendarstellerin für ihre Rolle in der Romanverfilmung *The Danish Girl.* Einigen Kinofans dürfte sie auch als intelligenter Androide Ava in *Ex Machina* bekannt sein. Damit setzte sich Vikander gegen namhafte Konkurrenz durch. Lange Zeit wurde unter anderem *Star Wars*-Star Daisy Ridley als neue Lara Croft gehandelt. Die Handlung des neuen *Tomb Raider*-Films soll sich stark am Spiel-Reboot von 2013 orientieren. Im Mittelpunkt steht also ein junge Lara, die gerade erst beginnt, ihre ersten Abenteuer zu erleben. Das Drehbuch dazu schreibt Geneva Robertson-Dworet. Auf dem Regiestuhl nimmt Roar Uthaug Platz. Der Norweger ist vor allem für den Katastrophen-Film *The Wave* bekannt. Vor Kurzem haben die beiden produzierenden Studios nun bekannt gegeben, dass *Tomb Raider: The Movie* am 16. März 2018 in die Kinos kommen soll. ❑

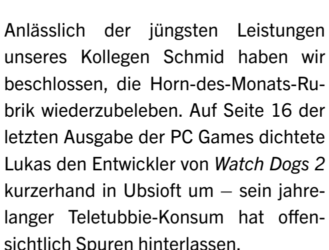
Info: www.tombraider.com/

Lara Croft kommt im Frühjahr 2018 zurück auf die große Leinwand.



HORN DES MONATS*

LUKAS SCHMID



Anlässlich der jüngsten Leistungen unseres Kollegen Schmid haben wir beschlossen, die Horn-des-Monats-Rubrik wiederzubeleben. Auf Seite 16 der letzten Ausgabe der PC Games dichtete Lukas den Entwickler von *Watch Dogs 2* kurzerhand in Ubisoft um – sein jahrelanger Teletubbie-Konsum hat offensichtlich Spuren hinterlassen.

* Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
▶ Abzû	Adventure	Giant Squad	505 Games	2. August 2017
Aer	Action-Adventure	Forgotten Key	Daedalic	4. Quartal 2016
Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2017
Aragami	Action	Lince Works	Lince Works	4. Quartal 2016
Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	Obsidian Entertainment	2016
Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Microsoft	2016
Batman	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	3. Quartal 2016
Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017
Battlefield 1	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	21. Oktober 2016
Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	3. Quartal 2016
Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	4. Quartal 2016
Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2017
Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	Activision	4. November 2016
Champions of Anteria	Action-Rollenspiel	Blue Byte	Ubisoft	30. August 2016
Civilization 6	Rundenstrategie	Firaxis	2K Games	21. Oktober 2016
Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	Funcom	2017
Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft	2017
Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	2016
Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	2016
Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	2016
Seite 28 ▶ Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Eidos Montreal	Square Enix	23. August 2016
Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	Nordic Games	2016
Die Zwerge	Rollenspiel	King Art	Eurovideo	4. Quartal 2016
Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske	Action	Arkane Studios	Bethesda	11. November 2016
Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	4. Quartal 2016
Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2016
Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2016
Eitr	Action-Rollenspiel	Eneme Entertainment	Devolver Digital	2016
Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	Nordic Games	1. Quartal 2017
Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2016
Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	4. Quartal 2016
▶ F1 2016	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	19. August 2016
FIFA 17	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2016
Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
▶ For Honor	Action	Ubisoft Montreal	Ubisoft	14. Februar 2017
Forza Horizon 3	Rennspiel	Playground Games	Microsoft	27. September 2016
Forza Motorsport 6: Apex EARLY ACCESS	Rennspiel	Turn 10	Microsoft	3. Quartal 2016
Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	2016
▶ Gears of War 4	Action	The Coalition	Microsoft	11. Oktober 2016
▶ Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft Paris	Ubisoft	7. März 2017
▶ Grow Up	Action	Ubisoft Reflections	Ubisoft	16. August 2016
▶ Gwent: The Witcher Card Game	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	September 2016
Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft	21. Februar 2017
Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2016
Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017

ENDLESS SPACE 2



Entwickler Amplitude hat seine Unabhängigkeit aufgegeben und arbeitet künftig für Sega – zusammen mit den Strategie-Experten von Relic (*Dawn of War 3*) und Creative Assembly (*Total War: Warhammer*).

LAWBREAKERS



Die Alpha-Version des *Overwatch*-Konkurrenten macht bereits einen fortgeschrittenen Eindruck. Gerade die hohe Spielgeschwindigkeit in den Arenen überzeugt, das Balancing ist aber noch suboptimal.


THE BARD'S TALE 4

Die Entwicklung des Dungeoncrawlers im *Legend of Grimrock*-Stil schreitet voran. Zuletzt gab Inxile einen Einblick in das Kampfsystem. Bis zu acht KI-Gegner treten Zug um Zug gegen acht Gruppenmitglieder an.


THE MANDATE

Das ambitionierte Kickstarter-Spiel (eine Art Weltraum-*Pirates*) startet erst Anfang 2017 in die Early-Access-Phase auf Steam. Eigentlich sollte bereits 2016 die Fertigstellung vermeldet werden.

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Kingdom Come: Deliverance (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Warhorse Studios	Warhorse Studios	2017
Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2016
Lego Worlds (EARLY ACCESS)	Sandbox-Aufbauspiel	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	2016
Mafia 3	Action	Hangar 13	2K Games	7. Oktober 2016
Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	Ysbryd Games	3. Quartal 2016
Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Bioware	Electronic Arts	1. Quartal 2017
Master of Orion (EARLY ACCESS)	Rundenstrategie	NGD Studios	Wargaming	3. Quartal 2016
Mirage: Arcane Warfare	Mehrspieler-Shooter	Torn Banner Studios	Torn Banner Studios	2016
Moto Racer 4	Rennspiel	Artefacts Studio	Microids	13. Oktober 2016
Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Hello Games	10. August 2016
Northgard	Echtzeitstrategie	Shiro Games	Shiro Games	Nicht bekannt
Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	1. Quartal 2017
Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	4. Quartal 2016
Paladins: Champions of the Realms (EARLY ACCESS)	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	Hi-Rez Studios	2016
Paragon (EARLY ACCESS)	MOBA	Epic Games	Epic Games	2016
Planet Coaster (EARLY ACCESS)	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	Frontier Developments	4. Quartal 2016
Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	2017
Pro Evolution Soccer 2017	Sport	Konami	Konami	13. September 2016
Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Double Fine	2018
Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
Recore	Action-Adventure	Comcept	Microsoft	16. September 2016
Resident Evil 7	Survival-Horror	Capcom	Capcom	24. Januar 2017
Rock of Ages 2: Bigger & Boulder	Geschicklichkeit	Ace Team	Atlus	4. Quartal 2016
Rollercoaster Tycoon World (EARLY ACCESS)	Wirtschaftssimulation	Nvizzio Creations	Bandai Namco	3. Quartal 2016
Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft	1. Quartal 2017
Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Flying Wild Hog	Devolver Digital	4. Quartal 2016
Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2016
Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	Oktober 2016
Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	27. Januar 2017
Sniper Elite 4	Action	Rebellion	Rebellion	14. Februar 2017
South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	6. Dezember 2016
Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Streum On Studio	Focus Home Interactive	2016
Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	Nordic Games	2. Quartal 2017
Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2016
Star Citizen (Seite 12) (EARLY ACCESS)	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
State of Decay 2 (NEU)	Action	Undead Labs	Microsoft	2017
Steep	Sport	Ubisoft Annecy	Ubisoft	Dezember 2016
Styx: Shards of Darkness	Action	Cyanide	Focus Home Interactive	2016
Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	1. Dezember 2016
System Shock (Seite 22)	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	4. Quartal 2017
System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	Nicht bekannt
The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016
The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	Helm Systems	2. Halbjahr 2016
The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	2017
The Walking Dead: Season 3	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	4. Quartal 2016
Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Ron Gilbert und Gary Winnick	Januar 2017
Titanfall 2	Ego-Shooter	Respawn Entertainment	Electronic Arts	28. Oktober 2016
Torment: Tides of Numenera (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Techland	1. Quartal 2017
Tyranny	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Paradox Interactive	2016
Unreal Tournament (EARLY ACCESS)	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	2017
Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	2017
Watch Dogs 2	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	Ubisoft	15. November 2016
World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	30. August 2016
Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	1. Quartal 2017

Unser Junge gerät in ein menschenverachtendes Auswahlverfahren – wir müssen mitspielen, um nicht entdeckt zu werden.

PC Games AWARD Ausgabe 08/2016 91 www.pcgames.de

PC Games EDITORS' CHOICE ADVENTURE

Inside

AUF HEFT-DVD Video zum Spiel

Genre: Adventure/Jump & Run **Entwickler:** Playdead **Publisher:** Playdead **Erscheinungsdatum:** 07.07.2016 **Preis:** ca. € 20,- **USK:** Nicht geprüft

Düster, beklemmend, faszinierend: *Inside* spielt sich wie der geistige Nachfolger von *Limbo* – und zählt schon jetzt zu den besten Titeln des Jahres.

Von: Felix Schütz

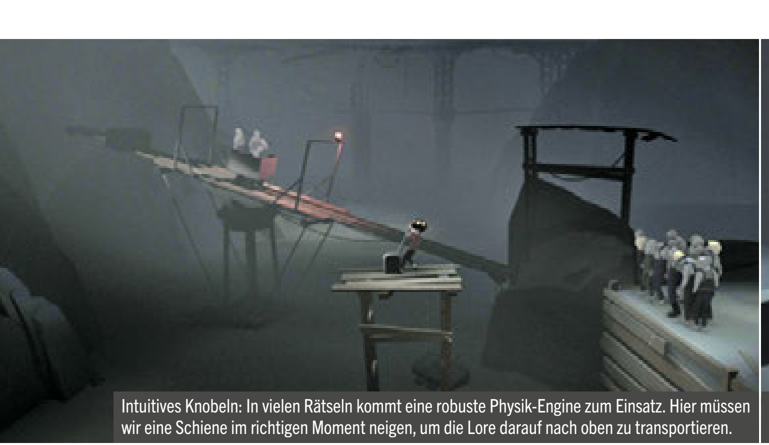
Für die Indie-Szene war *Limbo* ein kleiner Meilenstein: finster, verstörend, erstklassig spielbar. Zu Recht hagelte es Top-Wertungen für den kreativen Puzzle-Plattformer, Entwickler Playdead wurde mit Auszeichnungen überhäuft. Doch danach: Vier Jahre Funkstille, die Entwickler zogen sich zurück. Erst auf der E3 2014 kündigte das dänische Team endlich an, woran es die ganze Zeit über gearbeitet hatte: *Inside*, ein geistiger Nachfolger zu *Limbo*. Im Test zeigt sich nun: Das Indie-Spiel knüpft nicht nur mühelos an den Quasi-Vorgänger an – es übertrifft ihn.

Der würdige Limbo-Nachfolger

Wer *Limbo* gespielt hat, wird Playdeads düstere Handschrift sofort wiedererkennen: Auch in *Inside* steuern wir einen kleinen Jungen aus der Seitenansicht durch eine feindselige, farblose Welt. Anstatt kräftiger Schwarz-Weiß-Kontraste setzt *Inside* auf das Zwischenspiel aus Grautönen, das zusammen mit behutsam durchschimmernden Farben, kunstvollen Licht- und Schatteneffekten und Unschärfefiltern für einen unverwechselbaren Look sorgt. Die 3D-Optik, angetrieben von der Unity Engine, ermöglicht den Entwicklern spannende Schwenks, räumliche Kulissen und interessante Perspektivwechsel. Das Gameplay ist allerdings immer noch zweidimensional und ähnelt in den Grundzügen dem von *Limbo*: In *Inside* dürfen wir weder schießen noch prügeln, stattdessen wird gesprungen, geklettert, getaucht, dazu verschiebt man Kisten, drückt Schalter, geht in Deckung – auch *Inside* vermixt auf diese Weise Jump&Run-Mechaniken mit Adventure-Elementen.

Bedrückende Welt

Das Setting von *Inside* ist dagegen neu. Waren wir in *Limbo* noch in der Hölle unterwegs, entführt uns *Inside* in eine verstörende, trostlose Dystopie. Der kleine Junge, den wir hier spielen, ist zu Beginn auf der Flucht: Er schleicht durch einen finsteren Wald, versteckt sich vor Männern, die ihn mit Taschenlampen und Spürhunden suchen. Im Dunkel der Nacht erspähen wir Lastwagen, die Menschen wie Vieh abtransportieren – erst später erkennen wir, dass diese Leute keinen freien Willen mehr haben. In Reih und Glied



Intuitives Knobeln: In vielen Rätseln kommt eine robuste Physik-Engine zum Einsatz. Hier müssen wir eine Schiene im richtigen Moment neigen, um die Lore darauf nach oben zu transportieren.



14 solcher geheimnisvollen Geräte sind (zum Teil höllisch gut) in der Spielwelt versteckt. Haben wir alle gefunden, schalten wir damit ein alternatives, leider aber auch ziemlich unbefriedigendes Ende frei.

Beklemmende Bilder: Willenlose Menschen marschieren ihrem Schicksal entgegen.

Gelungene Lichteffekte: Der Junge muss im Schatten bleiben, um sicher an diesen Selbstschussanlagen vorbeizuhuschen.

▲ Nix für Kinder: Schon in den ersten Spielminuten sorgt *Inside* mit dramatischen Verfolgungs- und Schleichszenen für Hochspannung. Wird unser Junge von seinen Häschern erwischt, kommt er auf meist brutale Weise zu Tode.

marschieren sie ihrem Schicksal entgegen, nehmen an abstoßenden Auswahlverfahren teil, begafft von gesichtslosen Männern, Frauen und Kindern, bis sie schließlich in einem Laborkomplex landen. Was dort passiert und warum, soll nicht verraten werden: *Inside* wirft unbequeme Fragen auf, liefert aber nur wenige Antworten – es bleibt dem Spieler überlassen, was er mit den verstörenden Bildern anfängt.

Inside erzählt seine deprimierende Geschichte ganz ohne Dialoge, Erklärungen oder Bildschirmeinblendungen, bemüht sich aber deutlich mehr als *Limbo* um einen zusammenhängenden Plot. Mit Erfolg: Im Test hat uns das Spiel zu keiner Minute losgelassen, wir beendeten das Abenteuer in einem Rutsch! Im Gegensatz zu seinem Vorgänger hat *Inside* einen aufwühlenden Schlussakt zu bieten, der in einem überraschenden, wenn auch sehr abrupten Finale endet – mit dieser Entscheidung dürfte Playdead sicherlich die Gemüter der Fans spalten, manche werden den Schluss lieben, andere lässt er womöglich frustriert zurück. Gesprächsstoff bietet er aber allemal.

Präzise und kreativ

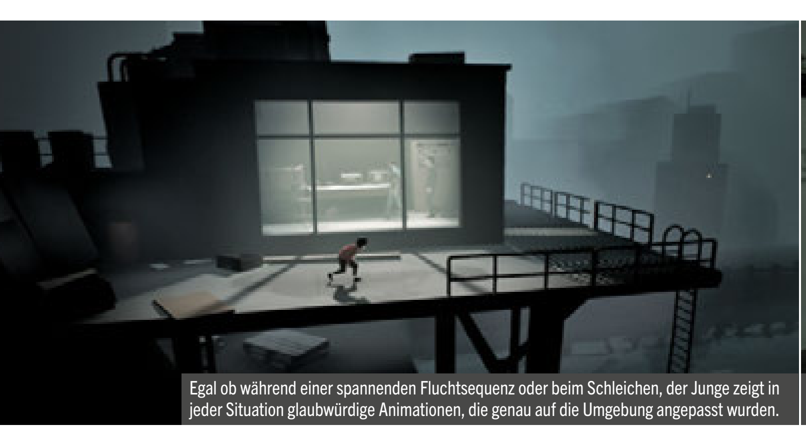
Inside spielt sich angenehm simpel und genau. Die Pfeiltasten oder Analogsticks des Gamepads bewegen den Jungen, lediglich zwei weitere Tasten sind für das Springen und Interagieren mit Objekten reserviert. Das Xbox-360-Pad wird einwandfrei erkannt, alternativ können wir aber auch bedenkenlos mit Tastatur spielen – die Maus findet in *Inside* keine Verwendung. Anders als in *Limbo* dürfen wir die Tastenbelegung diesmal auch problemlos ändern, uns war es beispielsweise angenehmer, die Tasten für Springen und Benutzen umzubelegen.

Wichtiger als genaues Hüpfen und Klettern sind aber ohnehin die vielen Puzzles. Anfangs verschieben wir nur ein paar Kisten, doch schon bald wird die Sache komplizierter: Da müssen wir den Jungen geschickt in Schatten verbergen, während Suchscheinwerfer bedrohlich über die Szenerie wandern. Oder wir bugsieren eine Lore über eine bewegliche Schiene und befördern sie dank der soliden Physik-Engine im richtigen Moment in die Lüfte.

Für einige der kreativsten Puzzles muss der Junge einen speziellen Helm tragen, durch den er Menschen in der Nähe zu seinen willenlosen Dienern macht – sie folgen ihm dann auf Schritt und Tritt und ahmen seine Bewegungen nach. So kann der Junge beispielsweise schwere Objekte verschieben oder Türen aufhebeln lassen. All diese Ideen kommen nie zu lange zum Einsatz, die meisten Spielinhalte von *Inside* sind wohldosiert.

Grausam und überraschend

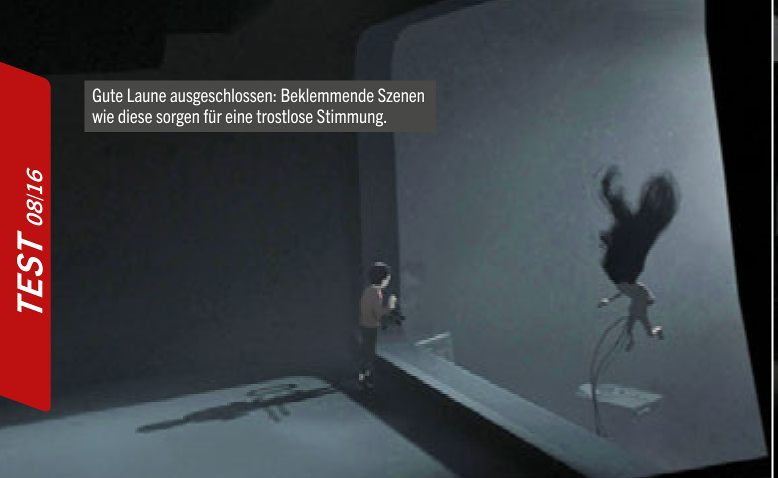
In einer besonders coolen Sequenz durchwandert das Kind einen unterirdischen Komplex, in dem regelmäßig tödliche Schockwellen durch den Level peitschen. Hier muss sich der Junge geschickt Deckung schaffen

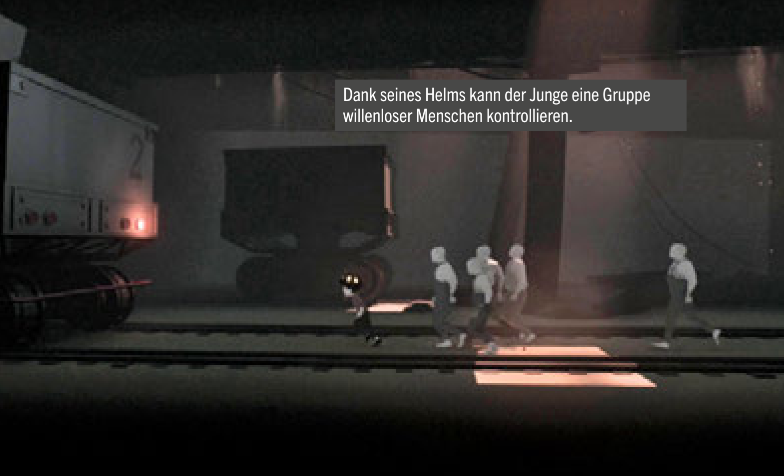


Egal ob während einer spannenden Fluchtsequenz oder beim Schleichen, der Junge zeigt in jeder Situation glaubwürdige Animationen, die genau auf die Umgebung angepasst wurden.



Ein unterirdischer Wald, durchzogen von bizarren Maschinen – Playdead hat sich für *Inside* faszinierend düstere Locations einfallen lassen. Der Spielablauf kennt dadurch kaum Längen.


Gute Laune ausgeschlossen: Beklemmende Szenen wie diese sorgen für eine trostlose Stimmung.


Dank seines Helms kann der Junge eine Gruppe willenloser Menschen kontrollieren.


Inside setzt auf überraschend viele Taucheinlagen, die wir zum Teil in einem kleinen U-Boot absolvieren.

und die Umgebung ausnutzen, denn schon der geringste Treffer sorgt für hässliche Sterbeszenen, in denen das Kind buchstäblich in Fetzen gerissen wird. Noch heftiger sind die Todesanimationen, wenn der Junge von einem seiner Häscher entdeckt wird – trotz der stilisierten Optik dürfte der Anblick eines Kindes, das erwürgt oder von Hunden zu Tode gebissen wird, für empfindsame Spieler zu viel sein. Die drastischen Bilder haben aber zumindest einen Effekt: Obwohl der Bildschirmtod dank fair gesetzter Checkpoints nie in Frust ausartet, will man das Kind schützen, um jeden Preis.

In der zweiten Spielhälfte überrascht das Spiel dann mit langen Tauchabschnitten, in denen sich der fantastisch animierte Bub durchs finstere Nass vorarbeiten und gruseligen Wesen ausweichen muss, bevor er in die Tiefen gezogen wird. Später kommen längere Sequenzen in einem Mini-U-Boot hinzu, gerade hier sorgen die tollen Lichteffekte und die erstklassige, reduzierte Soundkulisse für eine beklemmende Atmosphäre. Im letzten Spieldrittel nutzen die Entwickler das Wasser auch für einige ungewöhnliche, physikalisch höchst abenteuerliche Puzzles – wie genau diese Rätsel aussehen? Verraten wir nicht!

Ordentliche PC-Umsetzung

Die PC-Version ist technisch nahezu identisch mit der Xbox-One-Fassung. In den Grafikeinstellungen dürfen wir lediglich die Helligkeit ändern und den Vollbildmodus umschalten, zudem lassen sich verschiedene Auflösungen wählen – völlig ausreichend.

Ungewohnt: Es gibt keine Spielstände in *Inside*. Allerdings können wir einen von vielen Checkpoints laden, die automatisch angelegt und dann in einem übersichtlichen Menü aufgelistet werden. So können wir bei Bedarf einfach direkt an den Anfang springen, wenn wir das Spiel noch mal von vorn beginnen oder einen früheren Abschnitt starten wollen. Das ist besonders praktisch, wenn wir uns auf die Suche nach den höllisch gut versteckten Orbs machen wollen, von denen Playdead 14 Stück in der Spielwelt verborgen hat. Haben wir alle gefunden, können wir ein alternatives Ende freischalten, das aber sehr kurz und unbefriedigend ausfällt – die Suche nach den Orbs lohnt sich daher kaum.

Riesig und kurz

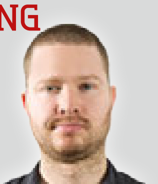
Beeindruckend: Genau wie in *Limbo* besteht auch *Inside* im Grunde aus einem einzigen, gigantischen Level! Es gibt keine störenden Ladezeiten, sichtbaren Übergänge oder unnatürliche Unterbrechungen – das trägt wesentlich zu dem unheimlichen, soghaften Spielerlebnis bei. Hat man sich einmal auf die düstere Welt von *Inside* eingelassen, fällt es schwer, das Gamepad aus der Hand zu legen. Ständig überrascht es mit neuen, eindrucksvollen Kulissen, klugen Puzzles und verstörenden Ideen, dadurch vergeht die Zeit wie im Fluge. Umso bedauerlicher, dass das Erlebnis so schnell wieder vorbei ist: Wir haben *Inside* in etwas mehr als drei Stunden durchgespielt. Damit kam es uns zwar ein bisschen länger vor als *Limbo*, das mit seinen zehn Euro aber auch deutlich günstiger war. Für *Inside* muss man dagegen 20 Euro hinblättern, zweifellos viel Geld für die kurze Spielzeit, zumal sich der Wiederspielwert in Grenzen hält.

Trotzdem ist es uns den Kaufpreis allemal wert, denn das Erlebnis wirkt weit über den Abspann hinaus: Mit seiner eindrucksvollen Inszenierung, seinem eleganten Spielfluss und seiner zutiefst verstörenden Atmosphäre ist *Inside* genau das geworden, was sich *Limbo*-Fans erhofft hatten – ein würdiger Nachfolger, der sich schon jetzt zu den besten Spielen des Jahres zählen darf.

Inside ist nur als Download über Steam erhältlich, eine Version ohne DRM wird nicht angeboten. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

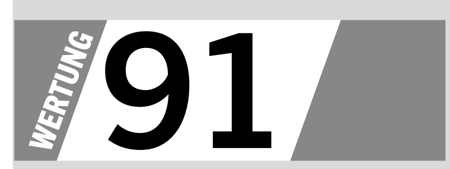


„Mal berührend, mal abstoßend, aber immer faszinierend“

Nachdem ich *Limbo* förmlich aufgesogen und gleich mehrere Male durchgespielt habe, hatte ich Zweifel, ob mich Playdead mit dem Quasi-Nachfolger noch mal so begeistern kann. Doch *Inside* hat meine Erwartungen voll erfüllt und teilweise sogar übertroffen: Zwar ist der Reiz des Neuen verflogen (spielerisch sind sich die Titel eben sehr ähnlich), doch dafür entschädigen die spannende Inszenierung, die beklemmende Kulisse und die zum Schneiden dichte Atmosphäre. Ich habe *Inside* direkt in einem Rutsch durchgespielt, denn ich war einfach zu neugierig, was hinter der nächsten Ecke auf mich wartet! Natürlich: Mit seinen grauen Bildern und seiner beunruhigenden Stimmung schert sich *Inside* nicht um Massentauglichkeit. Das gilt auch für den kontroversen Schlussakt: Das Ende hat mich zwar erstaunt und (vor allem aus technischer Sicht) mitgerissen, ich wäre aber nicht überrascht, wenn es bei manchen Spielern auf wenig Gegenliebe stößt. Sei's drum – wer schon *Limbo* mochte und den im Vergleich doppelt so hohen Kaufpreis nicht scheut, muss bei *Inside* einfach zugreifen. Es ist ein Erlebnis, das man so schnell nicht mehr vergisst.

PRO UND CONTRA

- + Dichte, bedrückende Atmosphäre
- + Toller, farbreduzierter Grafikstil
- + Viele spannende Momente
- + Fein animierte Spielfigur
- + Gute Licht- und Schatteneffekte
- + Cleveres Leveldesign
- + Faire Puzzles
- + Präzise Steuerung
- + Tolle minimalistische Soundkulisse
- + Storytelling ohne Texte oder Worte
- + Checkpoints in der Regel fair gesetzt
- + Geschliffener Spielablauf ohne Längen
- − Sehr kurz (ca. dreieinhalb Stunden)
- − Heftiger Preis (20 Euro)
- − Selten kann auch mal Frust entstehen
- − Kontroverses Finale
- − Viele Fragen bleiben (bewusst) offen



Mehr als nur Wandschmuck: Die runden Verzierungen lassen sich drehen. Dahinter entdecken wir einen Schlüssel und einen wichtigen Hinweis.

Mit gedrückter Maustaste ziehen wir die Griffe physikalisch korrekt nach oben. Darunter: ein kleines Geheimfach mit einem nützlichen Werkzeug.

Selbst derart kompliziert aussehende Schlösser sind leicht zu durchschauen und in der Regel schnell geknackt. *The Room Two* ist einsteigerfreundlich, echte Adventure-Profis werden kaum gefordert.

Wir finden regelmäßig Tagebücher und Briefe. Sie erzählen die bruchstückhafte Handlung einer armen Seele, die auf der Suche nach dem mysteriösen „Null-Element" verloren ging.

Genre: Adventure **Entwickler:** Fireproof Games **Publisher:** Fireproof Games **Erscheinungsdatum:** 05.07.2016 **Preis:** ca. € 5,- **USK:** nicht geprüft

The Room Two

Jetzt auch für PC: Überraschende Umsetzung der edlen Mobile-Knobelei.

Von: Felix Schütz

Auf Smartphones und Tablets gehört *The Room* schon seit Jahren zu den Ausnahmetiteln: fabelhafte Optik, tolle Spielbarkeit und motivierende Rätsel ließen Adventure-Herzen höher schlagen und brachten der Serie jubelnde Kritiken ein. PC-Spieler durften vor knapp zwei Jahren immerhin schon den ersten Teil der Trilogie genießen, von den Nachfolgern fehlte allerdings jede Spur. Bis jetzt: Ohne viel Worte oder aufwendige Werbung ist der zweite Teil – schlicht *The Room Two* genannt – für den PC erschienen. Wie sein Vorgänger wurde auch diese Umsetzung grafisch etwas aufpoliert, außerdem haben die Entwickler Fireproof Games die Steuerung ordentlich für Maus-Eingaben angepasst. Das Ergebnis kann sich im Test sehen lassen!

Knobeln mit mehr Freiraum

Keine Frage: Wer den Vorgänger (Wertung: 82 in PC Games 09/14) noch nicht kennt, sollte diesen zuerst spielen und erst danach mit Teil 2 loslegen. Denn das Spielprinzip von *The Room* ist zwar sehr intuitiv, aber auch ungewöhnlich: Im ersten Teil bestand jeder Level im Grunde nur aus einem unscheinbaren Objekt, man untersuchte etwa Kisten, Tresore oder Apparate, in denen sich jede Menge Geheimnisse verbargen. Diese legten wir Schicht für Schicht frei, indem wir versteckte Schalter und Hebel entdeckten, verborgene Hinweise aufstöberten und abwechlungsreiche Puzzles lösten – das Gameplay erinnert damit ein wenig an den Adventure-Klassiker *Myst*, nur eben auf engsten Raum beschränkt.

The Room Two spielt sich im Grunde genau wie sein Vorgänger, nur mit einem feinen Unterschied: Diesmal lassen wir die Kamera nicht mehr nur um ein einzelnes Objekt kreisen. In *The Room Two* besteht jeder Level nämlich aus mehreren Standorten, zwischen denen wir bequem per Klick hin- und herwechseln. Ein Level entführt uns beispielsweise in ein unheimliches Labor, in



Bizarre Bilder: Wer in *The Room Two* durchblicken will, spielt besser zunächst den guten Vorgänger.



Perspektivenwechsel: Viele Details in den Levels erkennen wir nur beim Blick durch eine spezielle Linse.


Die PC-Version glänzt mit schärferen Texturen und Schatten als im Mobile-Original.


The Room Two ist nie brutal oder erschreckend, hier und da wird die Stimmung aber ganz schön gruselig.


Anders als im Vorgänger bietet jeder Level in *The Room Two* mehrere Orte, die wir untersuchen dürfen. Von diesem Labortisch aus lenken wir beispielsweise einen Lichtstrahl zu einer anderen Location.

dem wir verschiedenste Werkbänke, Konsolen, Schränke und mysteriöse Gerätschaften in beliebiger Reihenfolge untersuchen. So entsteht ein wesentlich räumlicheres (haha!) und intensiveres Spielgefühl als im Vorgänger. Die Mystery-Geschichte, die in kryptischen Briefbotschaften und bruchstückhaften Gruseleinlagen fortgesetzt wird, profitiert davon allerdings kaum – die Story von *The Room* wird auch im zweiten Teil nicht aufschlussreicher und kann zu keinem Zeitpunkt wirklich packen.

Motivierende Puzzles

Trotzdem entfaltet auch *The Room Two* binnen Minuten seine sogartige Wirkung. Das liegt an den Unmengen kleiner und großer Puzzles, die wir Stück für Stück in der Umgebung entdecken und die uns regelmäßig mit Erfolgserlebnissen belohnen. Dazu müssen wir allerdings stets genau hinschauen und per Doppelklick an die wichtigen Stellen ranzoomen: Im Standfuß der Schreibtischlampe? Eine Abdeckung, die einen wichtigen Schlüssel verbirgt. Die Schubladen? Müssen in der richtigen Reihenfolge gezogen werden, um einen Mechanismus zu betätigen. Die Schreibmaschine daneben? Will mit bestimmten Worten gefüttert werden, die wir aber nur lesen können, wenn wir das Papier durch eine spezielle Linse betrachten.

Solche Puzzles sind in der Regel schnell gelöst und sollten erfahrene Adventure-Spieler kaum fordern. Allerdings passiert es schnell, dass man ein wichtiges Detail in der hübschen Umgebungsgrafik übersieht: Wer beispielsweise eine Schublade untersucht, sollte unbedingt auch die Seitenteile genau anschauen und sogar darunter blicken – kleine Schalter verbergen sich überall! Wer doch mal hängen bleibt, kann eine vorbildliche Hilfe-Option nutzen, die zunächst nur dezente Hinweise liefert und erst dann konkret wird, wenn wir sie häufiger nutzen.

Grafik-Update für den PC

Wie sein Vorgänger wurde auch *The Room Two* für seine PC-Umsetzung grafisch aufgepeppt. Die Texturen wirken etwas schärfer, die Schatten sind detailreicher, die Lichteffekte glaubhafter – da das Original aber ohnehin zum Schönsten gehört, was man für Mobile-Geräte bekommen kann, fallen die grafischen Neuerungen am PC nicht so sehr ins Gewicht. *The Room Two* sieht gut und stimmungsvoll aus, ohne uns in Staunen zu versetzen – immerhin ist man am PC mehr Grafikpracht gewohnt als am Smartphone.

Durch seine Mobile-Wurzeln ist *The Room Two* stark auf Touchpad-Eingaben ausgelegt: Wir müssen sehr oft Schlüssel umdrehen, Kisten aufklappen, an Griffen ziehen oder Schrauben lösen. Das spielt sich in den Mobile-Versionen per Touchpad wunderbar intuitiv, mit der Maus wirkt es aber ungewohnt und manchmal sogar ein bisschen umständlich. Trotzdem lässt sich *The Room Two* auch am PC bequem durchspielen, wenn man sich erst mal an das Bedienkonzept gewöhnt hat.

Kurze Spieldauer, fairer Preis

Die *The Room*-Spiele haben zwar fabelhafte Wertungen erhalten, fielen aber auch stets durch ihre kurze Spielzeit auf: Teil eins konnte man bequem in zweieinhalb Stunden durchspielen, der Nachfolger bringt es zumindest auf dreieinhalb Stunden. Das erscheint auf den ersten Blick natürlich nicht lang, doch dafür sind die Spiele auch erfreulich günstig: Beide Teile sind am PC für jeweils 5 Euro zu haben – das macht insgesamt also nur 10 Euro für rund sechs Stunden motivierenden Puzzle-Spaß. Der Preis ist fair!

Nun müsste Fireproof Games lediglich noch den dritten Teil für PC ankündigen! Der konnte dank umfangreicherer Locations, kniffliger Puzzles, unterschiedlicher Enden und einem deutlich gestiegenen Umfang nämlich die bislang höchsten Wertungen der gesamten Reihe ernten. Damit wäre die beliebte Serie dann endlich auch auf dem PC komplett. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Motivierendes Puzzle-Abenteuer. Jetzt bitte noch Teil 3!"

Obwohl ich normalerweise größten Wert auf eine spannende Handlung lege, war sie mir in *The Room* eigentlich immer ziemlich egal. Und so hat mich auch der zweite Teil nicht mehr losgelassen, obwohl er im Vergleich zum Vorgänger nur wenig Neues macht. Warum auch, wenn das Konzept so gut funktioniert? Binnen weniger Klicks motivierte mich das Spiel wieder mit clever ausgetüftelten Puzzles, toller Atmosphäre und kleinen Erfolgserlebnissen am laufenden Band. Ich konnte es schon am Smartphone kaum aus der Hand legen und auch am PC hat mich die faire Mystery-Knobelei wieder prima unterhalten. Die extrem kurze Spielzeit ist angesichts des fairen Preises locker zu verschmerzen – wenn Fireproof Games nun auch noch den dritten Teil für PC umsetzt, ergibt das am Ende ein richtig schönes Puzzle-Paket für kleines Geld. Hoffentlich braucht's für die Portierung von Teil 3 aber nicht wieder zwei lange Jahre!

PRO UND CONTRA

- \+ Kluges Puzzle-Design
- \+ Regelmäßige Erfolgserlebnisse sorgen für viel Motivation
- \+ Dichte, leicht gruselige Atmosphäre
- \+ Fair ausbalancierter, einsteigerfreundlicher Schwierigkeitsgrad
- \+ Schöne Grafik, die für die PC-Umsetzung aufgepeppt wurde
- \+ Praktisches, freiwilliges Hilfesystem, das anfangs nur dezente Tipps gibt
- \+ Kostet nur 5 Euro
- − Bereits in zwei bis dreieinhalb Stunden durchgespielt
- − Arg bruchstückhafte Story, die überwiegend über Briefe und Tagebucheinträge erzählt wird
- − Kaum Musikuntermalung
- − Steuerung per Maus ist nicht ganz so intuitiv wie in den Mobile-Versionen, die mit Touchpad gespielt werden
- − Die Konzepte vieler Puzzles kennt man schon aus dem Vorgänger





Kopftreffer verursachen Bonusschaden, erfordern aber gutes Zielen – wir richten die Knarren von Hand aus!

Der Gegner wird von einer Schilddrohne geschützt. Wir zielen um die Ecke, um das nervige Ding auszuschalten.

Zwischen den Missionen können wir mit unseren Crewmitgliedern kurze Gespräche in Textform führen.

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Image & Form
Publisher: Image & Form
Erscheinungsdatum: 07.06.2016
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 12 Jahren

Steamworld Heist

XCOM in 2D und mit Blechpiraten – klingt irre, spielt sich aber gut!

Von: Felix Schütz

Das wurde auch Zeit! Auf dem Nintendo 3DS gibt's *Steamworld Heist* schon seit Dezember 2015, mitterweile ist das skurrile Taktikspiel auch als hübsche HD-Version für PC erhältlich. Und das Warten hat sich gelohnt: In *Steamworld Heist* befehligen wir eine Truppe abgefahrener Roboter-Piraten, die auf ihrem Kahn durchs Weltall brettern und feindliche Raumschiffe kapern. Sein stimmiger 2D-Look lässt zunächst ein Actionspiel vermuten, doch weit gefehlt: *Steamworld Heist* zelebriert klassische Rundentaktik und spielt sich wie ein simples *XCOM* aus der Seitenansicht!

Blechpiraten auf Kaperfahrt

Steamworld Heist verzichtet auf Multiplayer und konzentriert sich lieber auf eine lineare Einzelspielerkampagne, die von ein paar Cutscenes und Text-Dialogen zusammengehalten wird. Die simple Story erzählt in drei Akten von unserer Piraten-Crew, die es anfangs mit Schrottern – einer Art Roboterzombies – und später mit zwei noch viel größeren Gefahren zu tun bekommt. Das Ganze ist weder spannend noch übermäßig lustig, führt aber solide durch die 12 bis 18 Spielstunden, je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad man wählt.

Was das Roboterherz begehrt

Vor jeder Mission stellen wir zunächst ein kleines Einsatzteam zusammen. Im Spielverlauf heuern wir nämlich eine Schar gut gelaunter Spezialisten an: Scharfschützen, Nahkämpfer, Sprengmeister, Wächter und einige mehr, die mit jedem Einsatz an Erfahrung gewinnen und so weitere Fähigkeiten lernen, warten auf unseren Befehl. Schade: Die Charakterentwicklung ist streng linear, wir dürfen also nicht selbst bestimmen, welche Skills unsere Helden als Nächstes freischalten. Dafür statten wir unsere Truppe aber mit reichlich Waffen und Extras wie Granaten, Jetpacks oder Heilpaketen aus, die wir im Spielverlauf erbeuten oder Händlern abkaufen. Die richtige Ausrüstung kann einen großen Unterschied machen – es gilt also, sich die wenigen Inventarslots der Roboter gut einzuteilen!

Es wird von Hand geschossen

So gerüstet, stürmen wir das nächstbeste feindliche Raumschiff, wo wir uns mit der gegnerischen Crew und nervigen Selbstschussanlagen rumschlagen müssen. Das Geschehen erstrahlt in schöner, detailliert gepixelter 2D-Grafik, gespielt wird aus der Seitenansicht. Obwohl dieser Look zunächst an Jump & Runs oder Ballerspiele erinnert, ist *Steamworld Heist* ein klassisch-rundenbasiertes Taktikspiel: Jede Figur – egal ob Freund oder Feind – hat pro Runde zwei Aktionen zur Verfügung, die sorgfältig geplant werden müssen. Orangefarbene und blaue Linien zeigen beispielsweise an, wie weit ein Charakter laufen kann, kleine Schildsymbole ploppen außerdem immer dann auf, wenn uns die Umgebung Deckung vor Feindbeschuss bietet.

Originelle Idee: In den Schießereien richten wir die Waffen unserer Einheiten von Hand aus und zielen so manuell auf den Gegner! Es gibt also keine Automatik wie in *XCOM*, die eine Trefferwahrscheinlichkeit berechnet. Das ermöglicht interessante Gefechte: Indem wir jeden Schuss selbst bestimmen, können wir beispielsweise Projektile an Wänden und Fässern abprallen lassen, um Feinde so von hinten anzugreifen – besonders praktisch, wenn sich ein Gegner hinter einem Schild versteckt. Mit den meisten Waffen wie etwa Uzis, Raketenwerfern oder Shotguns müssen wir „blind" zielen, schätzen also per Augenmaß ab, ob wir den Gegner treffen oder nicht. Nur Pistolen und Gewehre mit Scharfschützenaufsatz verfügen über eine Zielhilfe, mit der wir präzise Treffer landen.

Spezialisten sind gefragt

Das simple Kampfkonzept erhält durch die verschiedenen Talente der Crewmitglieder besondere Würze. Die Anführerin Captain Piper Faraday verfügt etwa über eine Aura, mit der ihre Blechkumpels Bonusschaden austeilen. Die Kopfgeldjägerin Sally Bolt kann dafür einen Extraschuss abfeuern, wenn sie einen Gegner ausschaltet – ideal im Kampf gegen feindliche Minenleger! Und der mächtige Balletliebhaber Bogdan Ivanski zieht das Feuer seiner Gegner auf sich, während er sich eine Runde lang mit einer Schutzhülle umgibt. Das verschafft im Notfall genügend Luft für einen taktischen Rückzug.

Zwischen den Missionen gibt's dagegen nur wenig zu tun. Wir führen Dialoge, rüsten unsere Mannschaft aus. Es gibt aber keine ausbaufähige Basis, ein Forschungssystem oder langfristige Entscheidungen wie

Das Inventar ist begrenzt: Nur ein Waffenslot plus zwei Slots für Bonusgegenstände – mehr Ausrüstung können wir unseren Blechkumpels nicht mitgeben!

Wie in *XCOM* zeigen orangefarbene und blaue Linien an, wie weit eine Einheit laufen und wo sie sich verschanzen darf.

Raketen und Granaten verursachen Flächenschaden, müssen in den engen Gängen aber vorsichtig genutzt werden.

etwa in *XCOM*. Darum ist fast die gesamte Spielzeit für Kampfeinsätze reserviert: Egal ob man mit seiner Crew Generatoren ausschaltet, eine bestimmte Anzahl von Gegnern vernichtet, Beute stiehlt oder unter Zeitdruck eine Rettungskapsel erreichen muss – die Missionsziele sind für jeden Level vorgegeben und nicht gerade abwechslungsreich. Immerhin: Der Aufbau der feindlichen Raumschiffe ist dagegen zufallsgeneriert, das Gleiche gilt auch für die Verteilung der Gegner und der Beute.

Zeitdruck und Strafe

Das ist auch gut so, denn viele Einsätze haben wir mehr als einmal spielen müssen: Bereits auf der dritten von fünf Schwierigkeitsstufen wird's ganz schön knifflig! Das ist vor allem dem häufigen Zeitdruck geschuldet: In vielen Missionen läuft ein Timer mit, der nach ein paar Runden Alarm auslöst. Dann aktivieren sich Selbstschussanlagen und es strömen regelmäßig neue Gegner in den Level – wer trödelt, sieht sich so schnell mit einer Übermacht konfrontiert! Immerhin: Die Mission gilt im Gegensatz zu *XCOM 2* nicht als gescheitert, wenn der Timer abgelaufen ist, sie lässt sich mit Geschick und etwas Glück immer noch schaffen. Trotzdem fies: *Steamworld Heist* speichert automatisch nach jedem Zug, Fehler lassen sich nicht rückgängig machen. Wenn unsere Roboter im Kampf fallen, vermiesen wir uns damit nicht nur die Punktewertung am Ende der Mission, sondern wir müssen auch noch einen großen Teil unserer sauer verdienten Währung berappen, um die beschädigten Einheiten zu reparieren. Unvorsichtiges Spielen wird also kräftig bestraft!

Prächtige 2D-Optik

Die PC-Umsetzung von *Steamworld Heist* sieht dank detaillierter Hintergründe, schöner Waffeneffekte und cooler Zerstörungsphysik sehr gut aus. Ungewohnt: Am PC wird die Maus nur in Menüs unterstützt, die Kampfeinsätze spielt man komplett mit der Tastatur. Das steuert sich zwar nicht übermäßig komfortabel, andererseits kommt die simple Bedienung ohnehin mit so wenig Eingaben aus, dass man sich schnell daran gewöhnt hat. Alternativ einfach ein Gamepad anschließen, damit spielt es sich etwas eleganter!

Löblich: *Steamworld Heist* ist komplett auf Deutsch spielbar. Allerdings haben sich in der Übersetzung viele kleine Fehler eingeschlichen, die etwas an der Atmosphäre nagen. Akustisch sieht's dagegen besser aus: Auch wenn sich die Musik in den Kämpfen oft wiederholt, kann *Steamworld Heist* in vielen Szenen überraschen – wenn wir etwa eine Weltraum-Spelunke betreten, ertönt im Hintergrund schmissige Country-Musik, die perfekt zum witzigen Space-Piraten-Setting passt. Nett!

Kostenpflichtiger Day-One-DLC

Blöd dagegen: Zeitgleich mit dem Hauptspiel erschien auch ein 5 Euro teurer DLC namens *The Outsider*, der ein neues Crewmitglied, ein paar Bonusmissionen und neue Items umfasst. Diese Inhalte sind zwar erst kürzlich für die Nintendo-3DS-Version erschienen, für den Release der HD-Fassung hätte man sie aber besser gleich ins Hauptspiel gepackt. Die PC-Version kommt mit 20 Euro immerhin genauso teuer daher wie die Ursprungsfassung für den Nintendo-Handheld! Immerhin: Obwohl sich der *Outsider*-DLC wunderbar in das Hauptspiel einfügt, verpasst man nicht so viel, dass man die 5 Euro teure Mini-Erweiterung zwingend haben muss. Auch so liefert *Steamworld Heist* schon genug Spiel fürs Geld – wer nach den 12 bis 18 Spielstunden (je nach Schwierigkeitsgrad) noch Lust auf mehr hat, kann außerdem einen New-Game-Plus-Modus starten, in dem alle erspielten Fortschritte übernommen werden. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Originelle 2D-Taktik in saucoolem Setting – mehr davon!"

Mit seinem tollen 2D-Stil und der schlanken Spielmechanik hatte mich *Steamworld Heist* bereits auf dem 3DS um den Finger gewickelt: Die *XCOM*-artigen Kämpfe machen auch nach zig Stunden noch Spaß und sind auf dem dritten Schwierigkeitsgrad angenehm fordernd! Zumindest solange ein Level nicht unfair zufallsgeneriert wird oder eines der vielen Zeitlimits dafür sorgt, dass ich mit einer Übermacht fertig werden muss – dann kann die Blechpiratenschlacht auch mal in Frust ausarten. Trotzdem war ich stets motiviert, die knackig-kurzen Missionen so lange (auf Stufe 3) zu spielen, bis ich alle Einsätze mit Bestnote abgeschlossen hatte. Immerhin winken als Belohnung neue Fähigkeiten und frische Ausrüstung, mit der ich meine Piratentruppe zu wahren Killermaschinen hochzüchte! Auf Dauer hätte ich mir aber mehr Abwechslung gewünscht, unterschiedlichere Missionsziele und vielleicht ein Forschungssystem. *Steamworld Heist* macht zwar auch mit seiner linearen Kampagne Spaß, doch die ist leider nur auf Kämpfe zugeschnitten – damit verschenken die Entwickler viel Potenzial, das hoffentlich für einen Nachfolger genutzt wird!

PRO UND CONTRA

- ➕ Simple, fordernde Rundentaktik
- ➕ Schöne, detaillierte 2D-Grafik
- ➕ Cool umgesetztes Roboter-Setting
- ➕ Nette Auswahl an Waffen und Items
- ➕ Fünf Schwierigkeitsgrade
- ➕ Fairer Umfang (12+ Stunden)
- ➕ Gute Atmosphäre
- ➕ Gelungenes Beutesystem
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Viele Levels hetzen mit Zeitdruck
- ➖ Meist gute Gegner-KI, die sich aber auch mal selbst in die Luft jagt
- ➖ Keine Forschung oder Crafting
- ➖ Oberflächliche Story und Charaktere
- ➖ 5 Euro teurer DLC direkt ab Releasetag der PC-Version verfügbar



Lego Star Wars
Das Erwachen der Macht

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Action **Entwickler:** TT Games **Publisher:** Warner Bros. **Erscheinungsdatum:** 28.06.2016 **Preis:** ca. € 50,- **USK:** ab 12 Jahren

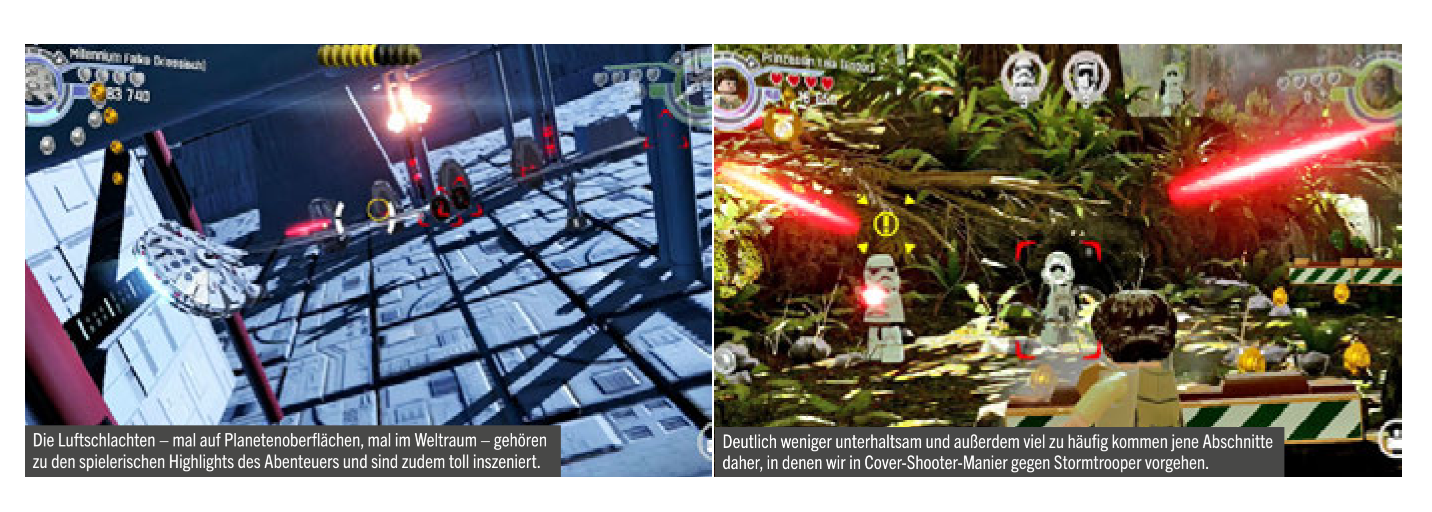
Es hat ein Erwachen gegeben – und es ist bunt, blockförmig und wie üblich ausgesprochen lustig. Aber wie schlägt sich das neue *Lego Star Wars* spielerisch?

Von: Lukas Schmid

Lego und *Star Wars* bilden spätestens seit der ersten Spiele-Zusammenarbeit von 2005 eine untrennbare Einheit: Über Nacht entwickelte sich die damals noch ungewöhnliche Spiele-Mischung zum Mega-Hit und erfreute junge und alte Fans gleichermaßen. Zahlreiche andere Lizenzen und auch weitere *Lego Star Wars*-Titel später steht mit *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* nun die blockige Umsetzung des aktuellsten *Star Wars*-Kinoabenteuers an. Kann es an die Qualität der Vorgänger anschließen? Ja, es kann – aus dem einfachen Grund, weil die *Lego*-Spiele seit dem ersten Ableger am grundlegenden Prinzip nichts geändert haben und inzwischen zwar reichlich innovationslose, aber nach wie vor stets gelungene Spielekost abliefern. Vor allem im Koop-Modus für zwei Spieler macht es jede Menge Laune. Wir laufen also durch zahlreiche Levels, kloppen Gegner kaputt (im wahrsten Sinne des Wortes) und lösen simple Umgebungsrätsel, um voranzukommen. Zudem gibt es jede Menge versteckter Items zu sammeln, mit denen wir unter anderem weitere Spielfiguren, Fahrzeuge (für entsprechende Abschnitte), Cheats, Extra-Levels und mehr freischalten. Jeder Held verfügt dabei über besondere Fähigkeiten und kann sich etwa über Abgründe schwingen, unsichtbare Gegenstände sichtbar machen, schwere Gegenstände heben oder spezielle Terminals bedienen. Nur wer konsequent zwischen den verschiedenen Figuren wechselt, kommt vorwärts. Und wer alle Gegenstände in den Levels sammeln will, muss nach dem ersten Abschluss mit weiteren Helden im Gepäck wiederkommen.

Maue Shooter-Passagen

Vollends auf seinen Lorbeeren ruht sich das Abenteuer übrigens nicht aus und wartet mit einer Handvoll netter neuer Ideen auf, die mal besser, mal schlechter funktionieren. So können wir nun etwa, anders als zuvor, an vorgegebenen Stellen aus Lego-Steinen mehrere verschiedene Objekte bauen – bisher war immer strikt vorgegeben, was wir da zusammenbasteln. Das ist



Die Luftschlachten – mal auf Planetenoberflächen, mal im Weltraum – gehören zu den spielerischen Highlights des Abenteuers und sind zudem toll inszeniert.

Deutlich weniger unterhaltsam und außerdem viel zu häufig kommen jene Abschnitte daher, in denen wir in Cover-Shooter-Manier gegen Stormtrooper vorgehen.



Ein absolutes Highlight des Spiels, welches einen auch über so manche spielerische Schwäche hinwegsehen lässt, ist der wirklich famose Humor, der sehr gelungen die bekannte *Star Wars*-Handlung mit *Lego*-Slapstick vermengt. Kylo Rens Darth-Vader-Fanboy-Zimmer werden wir noch lange in Erinnerung behalten.

in der Theorie nett, in der Praxis hat es aber keinerlei spielerischen Einfluss: Manchmal muss man ohnehin alle Gegenstände nacheinander bauen, um voranzukommen, manchmal sind die weiteren Objekte nur da, um etwa an ein leidlich kreativ verstecktes Sammel-Item zu gelangen. Was wir uns von der Serie schon lange wünschen – nämlich dass wir beim Bauen tatsächlich unsere Kreativität walten lassen können –, bleibt nach wie vor ein Wunschtraum. Als nicht nur unspektakulär, sondern richtiggehend störend empfanden wir die viel zu häufigen Cover-Shooter-Abschnitte. Hier suchen unsere Figuren hinter allerlei Gegenständen Deckung, zielen, sobald nicht auf sie gefeuert wird, und ballern alles um, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Das entpuppt sich als spielerisch noch anspruchsloser, als es das Spiel ohnehin schon ist, macht nur bedingt Laune und wirkt in einem auf Familienfreundlichkeit ausgerichteten Abenteuer auch seltsam deplatziert.

Besser schießen im Weltall

Ganz anders die Luftschlacht-Abschnitte: Während wir der Cover-Schießereien schnell überdrüssig waren, konnten wir von diesen gar nicht genug bekommen. Entweder auf linearen Pfaden oder – noch besser – in frei befliegbaren Arealen stellen wir hier unser Talent als Rebellen-Pilot unter Beweis. Diese Abschnitte steuern sich sehr gut, sehen klasse aus und bereichern das Spielgefühl merklich. Super! Auch das Kampfsystem am Boden wurde übrigens leicht, aber sinnvoll überarbeitet. Wir haben nun mit den meisten Figuren Zugriff auf sowohl eine Nahkampf- als auch eine Fernkampfattacke und können mit Spezialangriffen besonders spektakulär zuschlagen. Zwar handelt es sich bei den Keilereien trotzdem immer noch um reines Button-Mashing, unterhaltsam sind sie aber ohne jede Frage.

Sehr lustiger Lego-Humor

Als etwas schade empfinden wir, dass es keine „echte" Oberwelt ins Spiel geschafft hat. Stattdessen haben wir Zugriff auf mehrere Planeten, auf denen wir jeweils ein kleines Gebiet erforschen. Diese sind sehr hübsch gestaltet, vollgestopft mit allerlei Sammelzeug und kommen den Filmvorlagen sehr nahe; wenn man solche grandiosen Oberwelten wie jene aus *Lego Marvel Super Heroes* oder *Lego Batman 2: DC Super Heroes* kennt, sehnt man sich in dieser Hinsicht aber dennoch nach ein bisschen mehr. Absolut brillant hingegen ist wieder einmal der Humor des Spiels, der die bekannte Filmgeschichte um jede Menge stets lustigen und sehr charmanten Bauklötzchen-Humors anreichert. Nachdem wir Kylo Rens Zimmer am Bord des Starkillers gesehen hatten, lagen wir erst einmal zehn Minuten lachend am Boden. Das ist die große Stärke der Serie, welche das Spiel trotz spielerischen Durchschnitts aufwertet und sowohl für *Lego*- als auch für *Star Wars*-Fans empfehlenswert macht. Gepaart mit den tollen Luftschlachten und dem hohen Abwechslungsreichtum gehört *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* somit auf jeden Fall mit zu den besseren Serien-Ablegern. ❑



Das Multi-Build-Feature verspricht mehr, als es schlussendlich hält, und hat keine spielerischen Bedeutung. Im Grunde verlangsamt es lediglich den Spielfluss.

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Guter Lego-Spaß mit guten und nervigen neuen Elementen"

Die Cover-Shooter-Abschnitte in *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* hätte es meiner Meinung nach echt nicht gebraucht. Sie wirken nicht nur völlig deplatziert, sie machen schlicht und ergreifend nicht allzu viel Spaß. Das ist aber auch schon meine größte Kritik am neuesten Sternenkriegausflug in Blockform: Das Gameplay ist simpel, aber unterhaltsam wie eh und je – und hat mit den Luftschlacht-Missionen ein echtes Highlight zu bieten –, der Humor ist wieder einmal sehr gelungen und der Titel strotzt nur so vor Charme. Da kann man auch über den nach wie vor eklatanten Innovationsmangel der Reihe und schwächere Elemente wie das auf längere Sicht etwas nervige Multi-Build-Feature und eben die Cover-Shooter-Abschnitte hinwegsehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wie immer sehr guter Humor
- ➕ Durchgehend sehr spaßige Flug-Shooter-Sequenzen
- ➕ Abwechslungsreiche Gameplay-Ideen
- ➕ Großer Umfang
- ➖ Wieder ein Lego-Spiel ohne Online- und Vier-Spieler-Koop-Modus
- ➖ Maue 3rd-Person-Sequenzen
- ➖ Unnötiges Multi-Build-Feature
- ➖ Häufige Technik-Bugs

WERTUNG 80

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Der junge Technomancer Zachariah gerät zwischen die Fronten im Konflikt auf dem Mars.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Spiders Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 28.06.2016
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 16 Jahren

Von: Matthias Dammes

The Technomancer

Der Nachfolger von *Mars: War Logs* hat einige gute Ideen und Ansätze. Mehr als ein durchschnittliches Rollenspiel springt am Ende aber trotzdem nicht heraus.

Es ist vermutlich kein Zufall, dass der Nachbarplanet der Erde nach dem römischen Kriegsgott Mars benannt wurde. Zwar ist es der Menschheit in der Zukunft gelungen, die rote Staubkugel zu besiedeln, aber ihre alte Angewohnheit, sich gegenseitig zu bekriegen, haben die Bewohner noch immer nicht überwunden. Nachdem vor langer Zeit der Kontakt zur Heimat Erde abgerissen ist, konkurrieren mehrere mächtige Unternehmen um die Vorherrschaft und führen erbitterte Kriege um den wertvollsten Rohstoff auf dem Mars: Wasser.

Mit *The Technomancer* bescheren die Entwickler von Spiders Studio diesem Szenario nach *Mars: War Logs* bereits das zweite Spiel. Diesmal schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Zachariah, der gerade erst seine Ausbildung als Technomancer abgeschlossen hat. Als frisch gebackener Offizier in Ophir, der Hauptstadt des Wasser-Unternehmens Abundance, wird er in eine Verschwörung gegen ihn und seinen Orden verstrickt.

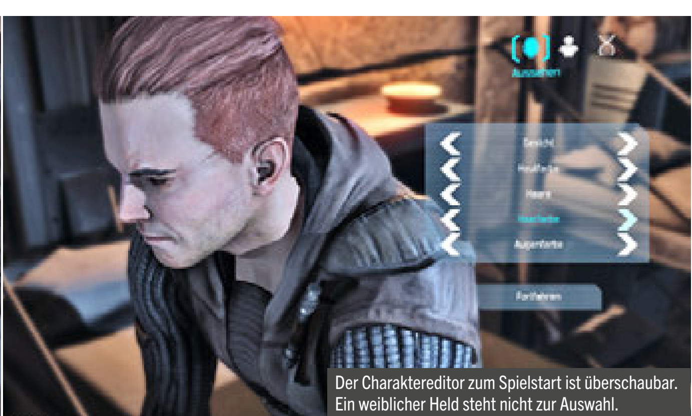
Das Geheimnis hinter den Kräften der Technomancer, die elektrische Energie aus ihrem Körper als Waffen einsetzen können, steht auf dem Spiel. Mithilfe einiger Weggefährten muss Zachariah zunächst fliehen. Er nimmt den Kampf gegen seine Widersacher auf und verfolgt nebenbei noch ein weiteres Ziel. Seit ewigen Zeiten ist es nämlich das Bestreben der Technomancer, einen Weg zu finden, den Kontakt mit der Erde wiederherzustellen.

Was kümmert mich fremdes Leid?

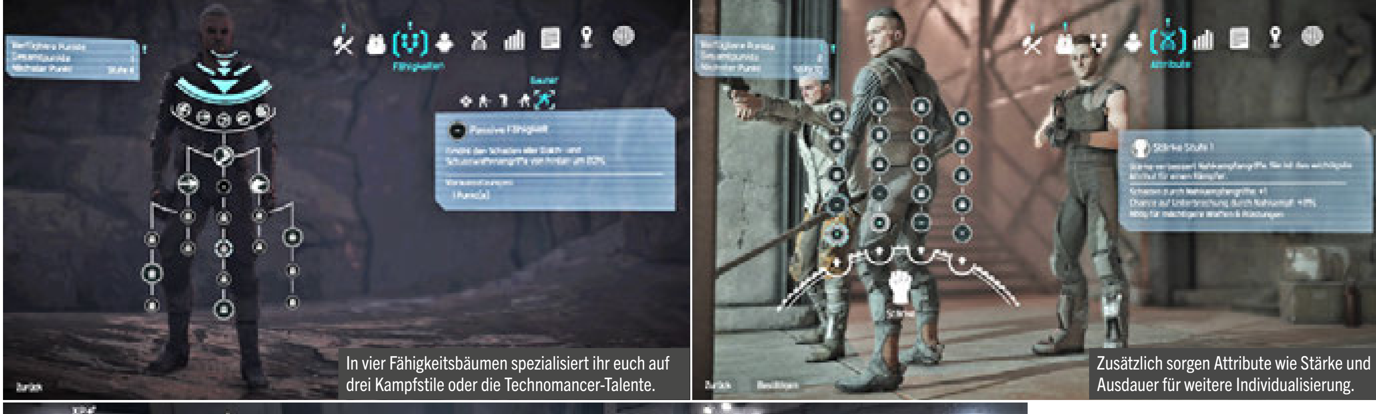
Was spannend klingt, nimmt aber leider lange Zeit kaum Fahrt auf. In den ersten Spielstunden plätschert die Story nur vor sich hin. Es gilt, verschiedene Aufträge für eine Vorgesetzte abzuarbeiten, ohne dass dabei auch nur annähernd Spannung aufkommt. Auch die Charaktere, denen wir begegnen, zeichen sich kaum durch Tiefe aus. So treffen wir die Anführerin einer Rebellion, die offensichtlich gute



Die Mars-Gesellschaft ist geprägt von den großen Konzernen und ihrem Krieg um das Wasser.



Der Charaktereditor zum Spielstart ist überschaubar. Ein weiblicher Held steht nicht zur Auswahl.


In vier Fähigkeitsbäumen spezialisiert ihr euch auf drei Kampfstile oder die Technomancer-Talente.

Zusätzlich sorgen Attribute wie Stärke und Ausdauer für weitere Individualisierung.


Ähnlich wie in *Mass Effect* könnt ihr den Kampf per Menü pausieren und Befehle erteilen.

Absichten verfolgt. Aber das Spiel schafft es nicht, diese glaubwürdig zu vermitteln. Nun steht der Spieler vor der Entscheidung, ob er den Rebellen hilft, die Anführerin einfach kaltstellt oder zumindest neutral bleibt.

Durch die mangelhaften Informationen über die gerade erst kennengelernte Figur und die Unkenntnis über deren Ziele verliert diese Entscheidung allerdings an Bedeutung. Es existiert einfach keine emotionale Bindung. Immerhin zeigt diese Situation, wie *The Technomancer* dem Spieler Freiheiten in der Bewältigung seiner Aufträge gewährt. Gegner töten oder nur bewusstlos schlagen? Informationen dem Vorgesetzten melden oder doch lieber den Rebellen zuspielen? All das hat Auswirkungen auf das Karma von Zachariah und die Beziehung zu verschiedenen Fraktionen sowie zu den Gefährten.

Dies wirkt sich wiederum auf zukünftige Situationen aus. Mit einer schlechten Beziehung zu den Mutanten braucht man zum Beispiel nicht auf Hilfe hoffen, wenn man sie vielleicht benötigt. Handelt man konsequent gegen die Überzeugungen eines Begleiters, kann es passieren, dass sich dieser von Zachariah abwendet. Um die eigene Beliebtheit bei den Fraktionen zu verbessern, stehen zahlreiche Nebenquests zur Verfügung. Viel mehr als das übliche Muster von „Besorge mir dieses“ und „Bekämpfe jene Gegner“ braucht man von den optionalen Missionen allerdings nicht erwarten.

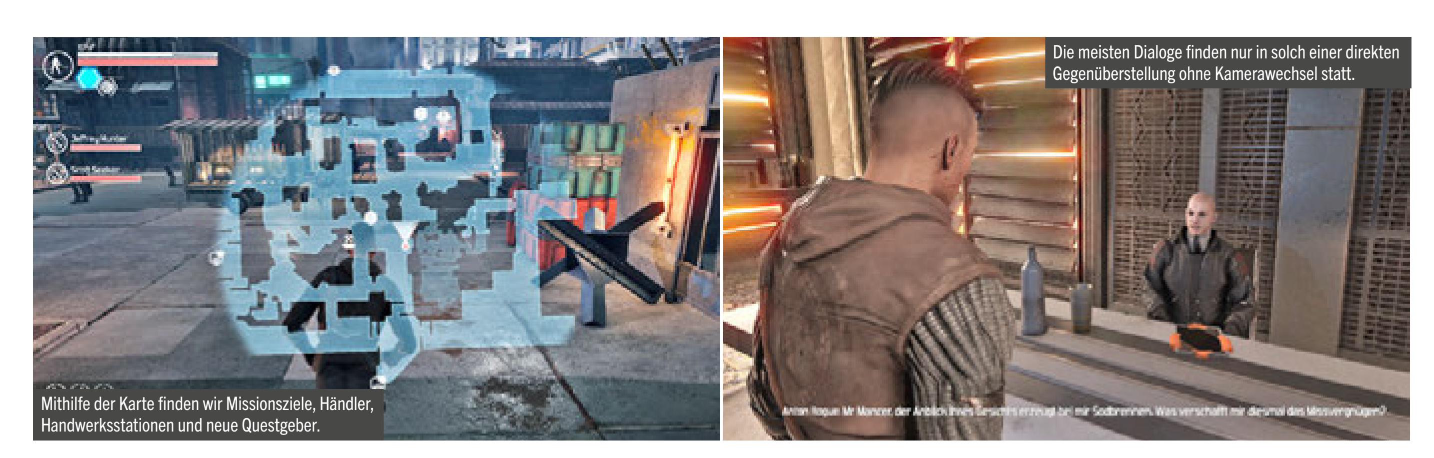
Hier war ich doch schon mal

Außerdem tritt bei den Nebenaufgaben der Mangel an unterschiedlichen Schauplätzen am deutlichsten zutage. Zwar verschlägt es Zachariah im Verlauf der Geschichte in neue Hub-Gebiete, Dungeons und verschiedene lineare Mini-Levels, doch am häufigsten geht es nach Ophir zurück. Die Stadt mit ihren drei verwinkelten Ebenen dient als Hauptkampfplatz. Das immer wiederkehrende Backtracking wird so schnell zum Nerv-Faktor. Beim zwanzigsten Kampf gegen die immer gleichen Gegner an den immer gleichen Stellen der immer gleichen Karte kommt einfach kein Spaß auf. Durch die nicht vorhandene Schnellreise wirken die ständigen Wiederholungen wie erzwungene Spielzeitstreckung. Da hilft auch das im Grunde abwechslungsreiche Kampfsystem nicht.

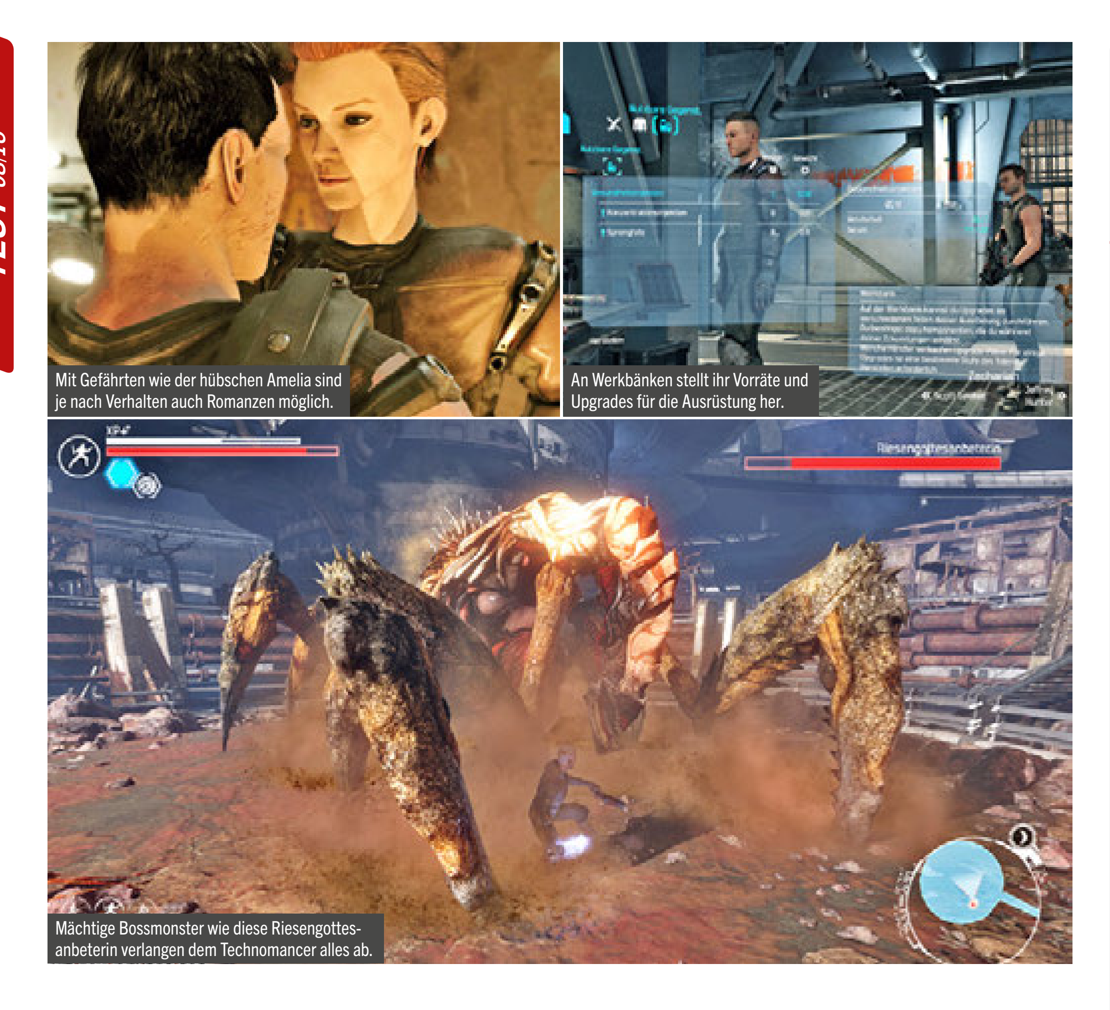
Fähigkeiten, Talente und Attribute

Drei verschiedene Kampfstile stehen zur Verfügung, bei denen jeweils andere Waffen zum Einsatz kommen. Der Kämpfer, der bevorzugte Stil der Technomancer, setzt auf einen Stab, mit dem er vor allem gegen mehrere Gegner ordentlich austeilt. Der Gauner setzt seinen Gegnern mit einem Dolch in der rechten und einer Pistole in der linken Hand zu. Für ihn sind das Ausweichen und Angriffe von hinten von größter Bedeutung. Eher defensiv geht es der Wächter an, der mit Schild und Keule ausgestattet und vor allem darauf aus ist, Schaden zu absorbieren und Gegner mit Schildschlägen zu unterbrechen.

Zusätzlich zum gewählten Kampfstil beherrscht Zachariah praktische Technomancer-Fähigkeiten. Mit diesen setzt er seine Waffe unter Strom, schützt sich mit einem Schild und wirft tödliche


Mithilfe der Karte finden wir Missionsziele, Händler, Handwerksstationen und neue Questgeber.

Die meisten Dialoge finden nur in solch einer direkten Gegenüberstellung ohne Kamerawechsel statt.



Mit Gefährten wie der hübschen Amelia sind je nach Verhalten auch Romanzen möglich.

An Werkbänken stellt ihr Vorräte und Upgrades für die Ausrüstung her.

Mächtige Bossmonster wie diese Riesengottesanbeterin verlangen dem Technomancer alles ab.

Lichtblitze auf seine Gegner. In vier Fähigkeitsbäumen werden die einzelnen Stile im Spielverlauf gezielt ausgebaut. Dazu gibt es bei jedem Stufenaufstieg einen Punkt zur freien Verteilung. Alle drei Ränge steht außerdem ein neuer Punkt zur Steigerung der Attribute Stärke, Gewandtheit, Kraft und Ausdauer zur Verfügung, die jeweils für einen der Kampfstile von Vorteil sind. Stärke für Kämpfer, Kraft für Technomancer und so weiter.

Außerdem verfügt Zachariah über sogenannte Talente, die nach jedem vierten Stufenaufstieg ausgebaut werden können. Neben Fähigkeiten mit praktischem Nutzen wie Schlösserknacken und Tarnung gehören zum Beispiel Charisma und Wissenschaft dazu, dank derer ihr Zugriff auf bestimmte Dialogoptionen erhaltet. So lassen sich mit ausreichend ausgebauter Überredungskunst unter anderem Kämpfe vermeiden oder NPCs von der eigenen Sache überzeugen.

Du bist nicht allein

Diese umfangreiche Kontrolle über den eigenen Charakter überträgt sich leider nicht auf die Begleiter. Bis zu zwei Gefährten stehen dem Helden zur Seite, unterstützen ihn im Kampfgeschehen und haben auch eine eigene Meinung zu dessen Taten. Bei einem guten Verhältnis winken spezielle Begleitermissionen, Boni auf Attribute und sogar Romanzenoptionen. Im Kampf ist die Kontrolle über die Helfer allerdings auf die Einstellung einer offensiven oder defensiven Kampfweise beschränkt. Entsprechend dumm stellen sie sich gelegentlich an. Auch beim Ausbau dieser Charaktere hat der Spieler nichts zu melden. Einen aktiven Einfluss auf Fähigkeiten und Attribute wie zum Beispiel in *Mass Effect* gibt es nicht.

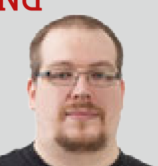
Immerhin lassen sich die Begleiter nach eigenem Gutdünken ausrüsten. Bei Gegnern und in Truhen finden sich unzählige Rüstungen, Waffen und andere Gegenstände. Außerdem bieten die zahlreichen Händler verschiedene Ausrüstung zum Verkauf an. Leider mangelt es trotz der Masse an Items an Klasse. Im gesamten Spielverlauf kommt selten das Gefühl auf, sich bei Bewaffnung und Ausrüstung merklich zu verbessern. Wir haben während des gesamten Tests genau zweimal die Brustrüstung unseres Helden getauscht, weil es ansonsten kaum etwas sinnvoll Besseres für unseren gewählten Kampfstil zu finden gab. Wird man absolut nicht fündig, bleibt noch die Möglichkeit des Eigenbaus.

Mit ausgebautem Crafting-Talent und den zahlreichen Rohstoffen, die ihr von Gegnern erbeutet oder beim Zerlegen von Ausrüstung gewinnt, entstehen an einer Werkbank die gewünschten Gegenstände. Zunächst beschränken sich die handwerklichen Fähigkeiten von Zachariah auf sinnvolle Upgrades für Waffen und Rüstung. Mit entsprechend fortschrittlicheren Rezepten stehen dann auch mehr Optionen zur Verfügung.

Wie schon beim Vorgänger *Mars: War Logs* merkt man auch *The Technomancer* sein geringes Budget an allen Ecken und Enden an. Zwar wurde die grafische Darstellung der betagten Silk Engine verbessert, gegenüber modernen Blockbustern wirkt die Präsentation dennoch sehr altbacken. Die Animationen sehen teilweise steif und abgehackt aus. Abgesehen von ein paar schicken Zwischensequenzen ist die Inszenierung der Story eher trocken und unspektakulär. Eine deutsche Sprachausgabe fehlt. Die englischen Sprecher machen ihren Job dafür sehr ordentlich. Genre-Fans bekommen gut und gerne 30 Spielstunden durchschnittliche RPG-Kost, die allerdings auch einen stolzen Preis von knapp 45 Euro kostet. Als Kopierschutz kommt Steam zum Einsatz. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

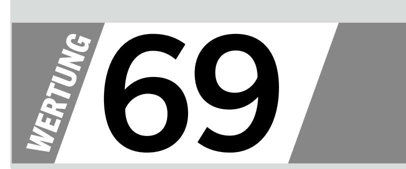


„Gute Ansätze nur durchschnittlich umgesetzt."

Mit wenigen Ausnahmen wie dem Add-on zu *The Witcher 3* hatte dieses Jahr noch nicht allzu viel für Rollenspieler zu bieten. Eigentlich der perfekte Zeitpunkt für kleinere Studios wie Spiders, ihre Projekte an die Zielgruppe zu bringen. Pünktlich zum Start in das Sommerloch wäre *The Technomancer* daher ein willkommener Zeitvertreib für RPG-Fans gewesen. Leider erreicht das Spiel die hochgesteckten Ziele der Entwickler nur selten. Die Story ist zwar okay und zumindest einige meiner Gefährten haben mir ganz gut gefallen, aber erzählerische Höchstleistungen darf man hier nicht erwarten. Am meisten hat mich jedoch das permanente Backtracking nach Ophir gestört. Besonders wenn man sich der ganzen Nebenquests annimmt, kehrt man unweigerlich immer wieder in die Slums oder zur Börse der Hauptstadt zurück, wo stets die gleichen Gegner auf einen warten. Da vergeht einem echt die Lust. Ich hätte mir auch mehr Abwechslung beim Loot gewünscht. Beute ist zwar reichlich vorhanden, aber eben immer nur derselbe Kram. Am Ende bleibt der Eindruck, dass sich die Entwickler gegenüber dem Vorgänger zwar hier und da gesteigert haben, ihren Ambitionen aber noch immer nicht gerecht werden können. Immerhin bietet das Spiel mit rund 30 Stunden Spielzeit deutlich mehr als der Vorgänger. Ein erklecklicher Teil davon ist aber reiner Füller.

PRO UND CONTRA

- \+ Interessantes Mars-Szenario
- \+ Handlungen wirken sich auf Einfluss bei Fraktionen aus
- \+ Umfangreiches Charaktersystem
- \+ Quests sind auf verschiedene Weise lösbar
- \+ Drei verschiedene Kampfstile plus Technomancer-Fähigkeiten
- \+ Vier Schwierigkeitsgrade, jederzeit änderbar
- \+ Kontrolle über Ausrüstung der Gefährten
- \+ Ordentlicher Umfang mit zahlreichen Nebenquests
- − Keine deutsche Sprachausgabe
- − Abgehackte Animationen
- − Altbackene Grafik
- − Wenig Gegnervielfalt
- − Keine Schnellreise
- − Viel Backtracking durch die immer gleichen Gebiete
- − Begleiter-Fähigkeiten nicht beeinflussbar
- − Story kommt lange nicht in Fahrt
- − Farblose Charaktere
- − Hölzerne Inszenierung





DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK







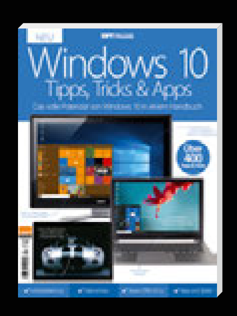








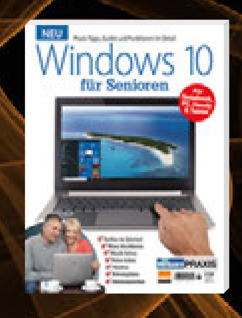






























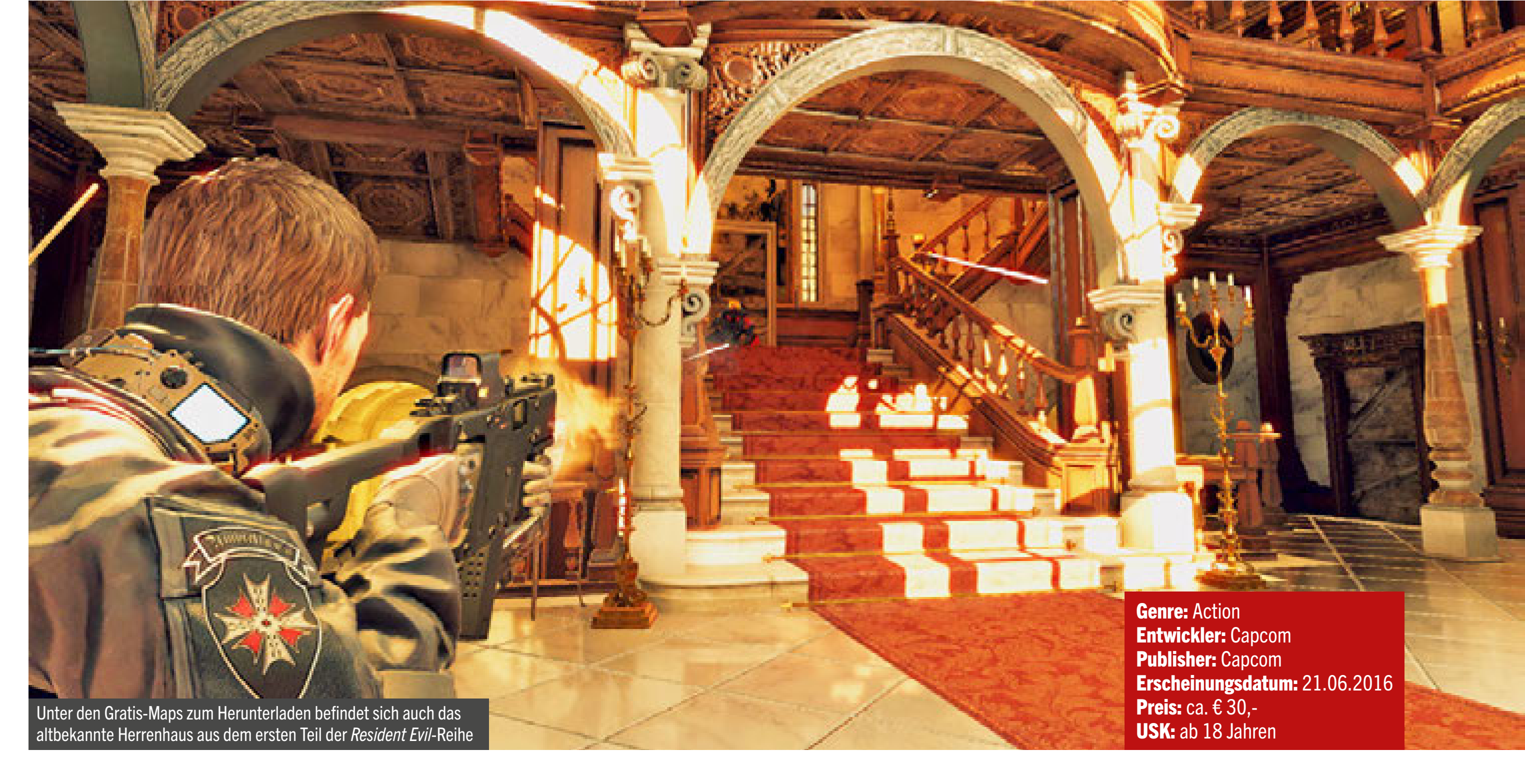










Unter den Gratis-Maps zum Herunterladen befindet sich auch das altbekannte Herrenhaus aus dem ersten Teil der *Resident Evil*-Reihe

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 21.06.2016
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Umbrella Corps

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

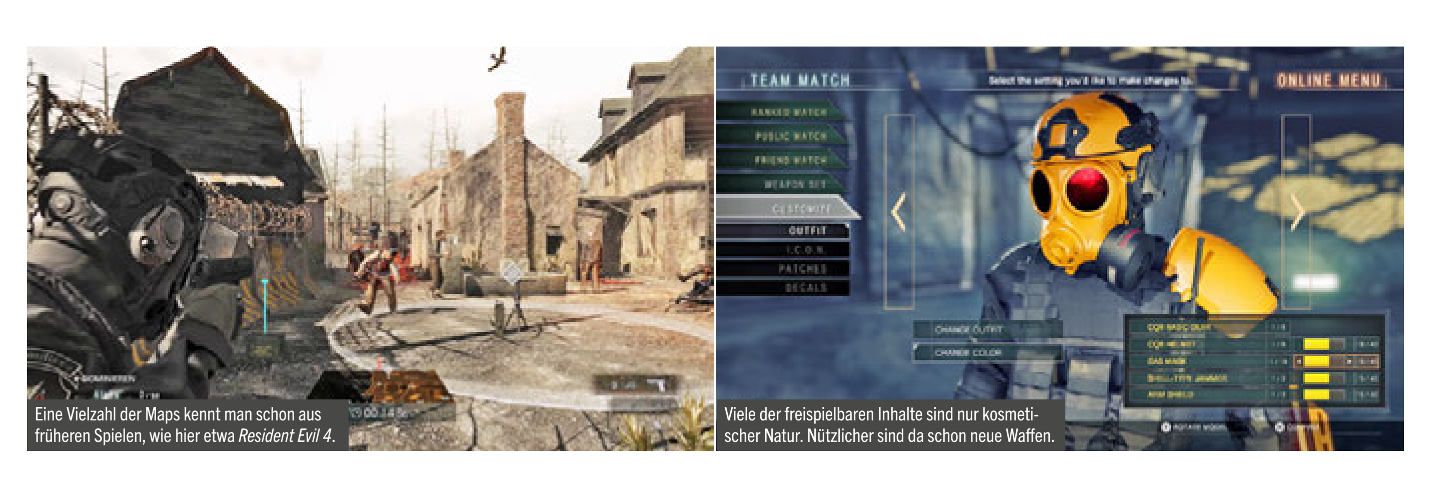
Von: Marco Cabibbo

Alles für die Firma, alles für den Regenschirm: Das Spin-off zu *Resident Evil* soll die Laune auf den siebten Teil gehörig anheizen.

Um gleich eins vorwegzunehmen: Wer bei *Umbrella Corps* mit einem vollwertigen Titel gerechnet hat, welcher die Ereignisse der umfangreichen Horror-Saga fortsetzt, wird enttäuscht sein. Das rund 30 Euro günstige Spiel richtet sich ausschließlich an Freunde des kooperativen Geballers, ähnlich wie die beiden ersten Online-Ausflüge *Resident Evil Outbreak* oder die eher mittelmäßige Third-Person-Ballerei *Operation Raccoon City*. Der einzige Sinn und Zweck, auch offline die Waffen durchzuladen, findet sich im Tutorial und dem Einzelspielermodus „Das Experiment". Hier könnt ihr euch nacheinander mit allen zur Verfügung stehenden Maps des Spiels vertraut machen, ein Großteil davon dürfte euch jedoch schon aus diversen Vorgängern bekannt sein. Neben dem Vorderbereich und der Eingangshalle des Raccoon City Police Departments hat es beispielsweise auch wieder das spanische Dorf aus *Resident Evil 4* ins Spiel geschafft. Größtenteils sind die Ortschaften unverändert in *Umbrella Corps* integriert worden, im Zuge benötigter Deckungsmöglichkeiten hat Capcom die eine oder andere Stelle aber im Detail überarbeitet. Trotz zum Teil verschiedener Größenordnungen sind die meisten Maps des Spiels recht klein ausgefallen, weshalb es in der Regel meist nur wenige Sekunden dauert, bevor der erste Schusswechsel zwischen den beiden Teams ausgetragen wird.

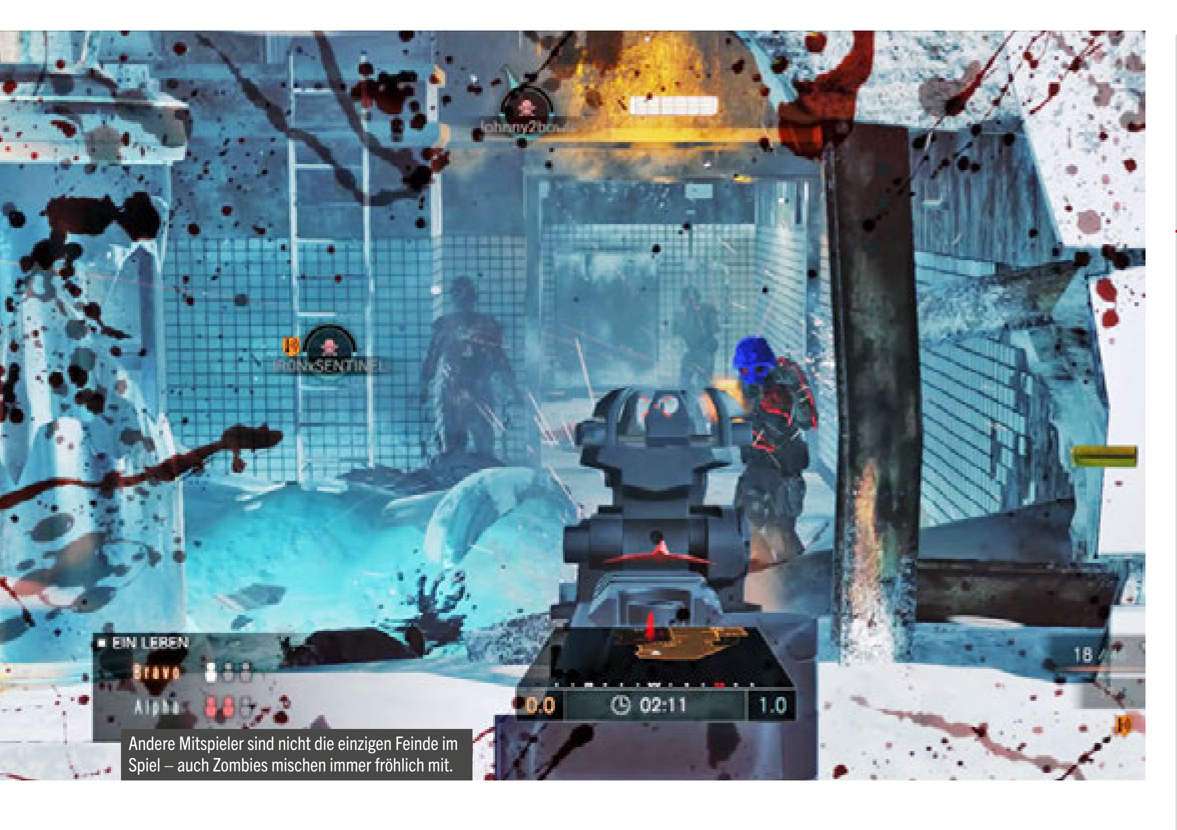
Keine Spur von Jill und Claire

Je nach Spielmodus verfügt jeder der insgesamt sechs Spieler in bester *Counter-Strike*-Manier nur über ein Leben pro Runde oder startet nach einem kurzen Augenblick mit einem neuen Versuch in die Runde. Die Missionsziele sind auf den ersten Blick recht umfangreich ausgefallen, unterscheiden sich im Detail aber kaum voneinander. Ob ihr jetzt alle auf der Karte verstreuten Koffer einsammeln oder diverse Areale für einen kurzen Zeitraum halten müsst, macht während des Matches kaum einen spürbaren Unterschied. Auch die Jagd auf zufällig gewählte Spieler/besonders widerstandsfähige Monstrositäten ist im Detail das gleiche. Letzteres enttäuscht besonders, weil sich



Eine Vielzahl der Maps kennt man schon aus früheren Spielen, wie hier etwa *Resident Evil 4*.

Viele der freispielbaren Inhalte sind nur kosmetischer Natur. Nützlicher sind da schon neue Waffen.



Andere Mitspieler sind nicht die einzigen Feinde im Spiel – auch Zombies mischen immer fröhlich mit.

MEINE MEINUNG

Marco Cabibbo



„Da tritt selbst der Nemesis panisch den Rückzug an."

Als langjähriger Fan der ersten Stunde habe ich mich noch mehr oder weniger amüsiert durch die Kampagne von *Operation Raccoon City* geballert – wohlwissend, dass gerade ein eher durchschnittliches Spiel in meiner Playstation 3 rotiert. *Umbrella Corps* erhält diesen Bonus nicht. Daran können weder Hunk-Maske noch der Vorplatz des Polizeireviers etwas ändern, welche ohne jeden Zweifel nostalgische Gefühle hegen sollen. Schabt man die *Resident Evil*-Thematik einmal von der Oberfläche ab, bleibt nicht viel mehr übrig als ein drittklassiger Third-Person-Shooter ohne nennenswerte Inhalte oder Besonderheiten. Schade, dass Capcom das Spiel so getimt hat, dass es die Vorfreude auf den siebten Teil gleich wieder ein wenig nach unten drückt. Gerade jene Spieler, welche den Action-Einschlag der letzten Jahre kritisiert haben, finden mit diesem Spiel ein neues Lieblings-Hassobjekt. *Umbrella Corps* ist zwar nicht komplett unspielbar, aber ein durch und durch enttäuschender Online-Ausflug ist der Shooter jedoch definitiv.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einige nette Maps aus vergangenen Teilen der Serie
- ➕ Grundsätzlich nette Idee mit den Mutationen auf der Karte …
- ➖ … welche durch die miserable KI aber wieder zunichte gemacht wird
- ➖ Grafisch allenfalls Durchschnitt mit Problemen bei der Framerate
- ➖ Nur wenige Spielmodi mit sehr marginalen Unterschieden
- ➖ Ladezeiten zwischen den Matches nervtötend lang
- ➖ Ein Großteil des Customizings wirkt sich nur optisch auf die Figur aus.
- ➖ Der Umfang für Einzelspieler ist ein absoluter Witz.



WERTUNG 52

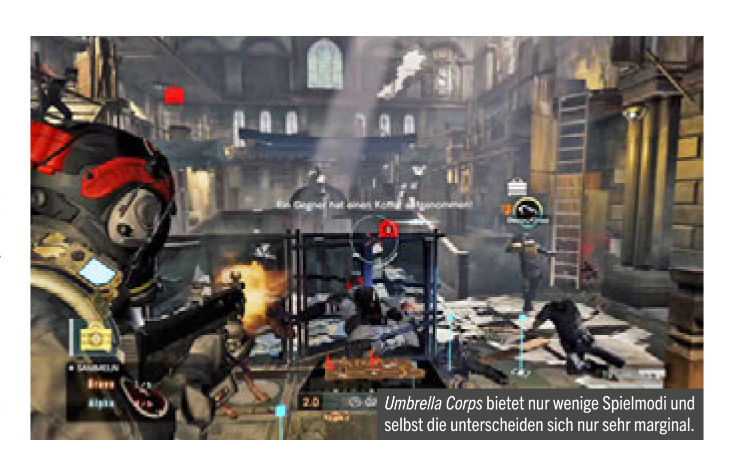
nur kleine Leech-Mutationen oder Las-Plagas-Auswüchse in den Weg stellen – warum nur kein bedrohlich herumstolzierender Tyrant? Die einzigen Umbrella-Züchtungen, welche eurem Korps Widerstand leisten, sind handelsübliche Zombies und mutierte Hunde. Hinsichtlich der KI wird hier ein katastrophales Bild geboten. Selbst wenn ihr neben einem infizierten Kläffer in Deckung geht, schlurft dieser unbeeindruckt an euch vorbei. Erst wenn jemand das Feuer eröffnet oder ein Spieler Verletzungen davonträgt, zeigen sich gewaltsame Reaktionen.

Holprige Zombiejagd

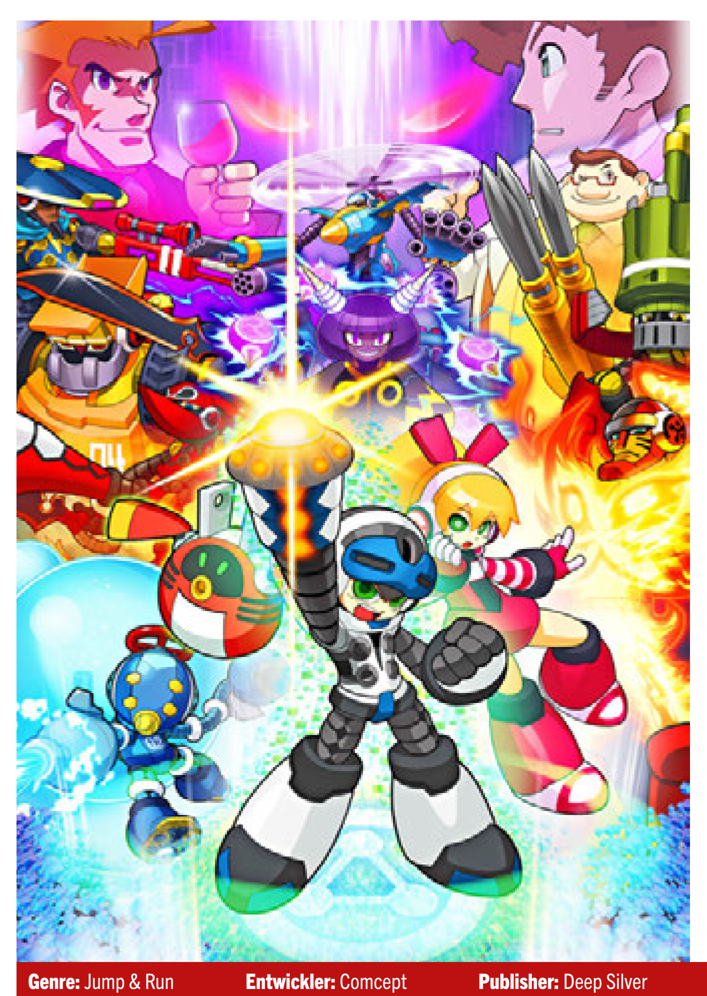
Bilden die auf der Karte verstreuten Zombies einen nicht ausblendbaren Faktor, sollte euer Hauptaugenmerk auf der Vorgehensweise eures Teams und den Aktionen der feindlichen Gruppe liegen. Vor und während der Runde lassen sich Befehle à la „Langsam angreifen", „Position halten" oder „Auf das Ziel konzentrieren" ausgeben, doch wirklich Sinn ergeben diese nur in einem richtig eingespielten Team. Zieht ihr mit unbekannten Spielern ins Feld, fällt abgestimmtes Vorgehen meist in die Zufallssparte – durchaus ein Makel vieler Online-Shooter, sollte man hinzufügen. *Umbrella Corps* zeigt sich hier aber von einer besonders unterdurchschnittlichen Seite. Neben hölzernen Animationen enttäuscht vor allem das magere Gunplay der verschiedenen Waffen. Die Auswahl wirkt zunächst recht groß, doch viel mehr als ein paar leichte Maschinenpistolen, Pumpguns und Handfeuerwaffen hat Capcom nicht im Sortiment, verschiedene Handgranaten und Zielvisiere mal außen vor gelassen. Für erzielte Kills und erfolgreich absolvierte Missionen erhaltet ihr nach dem Rundenende Erfahrungspunkte, für jeden Stufenaufstieg werden anschließend neue Ausrüstungsoptionen freigeschaltet. Hier lässt einem *Umbrella Corps* viel Platz zum Individualisieren, mehr als einen optischen Unterschied machen die unzähligen Helme, Schulterpanzer, Farbvariationen und Zielvisiere aber nicht. Äußerst unschön ist das unausgewogene Matchmaking. So werden gerne mal erfahrene Level-44-Veteranen in einen Topf mit blutigen Anfängern geworfen. Sofern man hier keinen Glückstreffer erzielt, tendiert der Spielspaß in den kommenden Minuten Richtung Nullpunkt.

Ziele verfehlt

Tappt *Umbrella Corps* in spielerischer Hinsicht also im Dunkeln, sieht's bei der Technik ähnlich finster aus. Zwar gehen einige Maps völlig in Ordnung, insgesamt zeigt sich der Einsatz der Unity-Engine aber wieder mal von einer eher passablen Seite. Häufiges Tearing macht ebenso die Runde wie leichte Bildeinbrüche, die zwischen 25 und 40 Frames liegen. Die Steuerung der Spielfigur ist davon kaum betroffen, Lauf- und Kriechanimationen wirken aber immer sehr künstlich. Woran es *Umbrella Corps* in letzter Linie hauptsächlich mangelt, von den vielen spielerischen Ungereimtheiten mal abgesehen, ist eine klare Zielgruppe. Fans der Horror-Saga kann man schon mal gewiss streichen, denn die wünschen sich eher eine zusammenhängende Kampagne, wie man sie zuletzt im gelungenen *Resident Evil Revelations 2* erleben durfte. Online-Zocker der Marke *Call of Duty* dürfte ebenfalls nicht viel daran liegen, dem zombieverseuchten Städtchen einen Besuch abzustatten. Spielmodi, Gameplay und Langzeitmotivation können es zu keinem Zeitpunkt mit der aktuellen Konkurrenz in dem hart umkämpften Genre aufnehmen. Schade, dass Capcom es wohl nötig hat, im Sommerloch mit einer solchen Cash Cow negativ hervorzustechen und der Marke damit eine tiefe Kerbe zu verpassen. ❑



Umbrella Corps bietet nur wenige Spielmodi und selbst die unterscheiden sich nur sehr marginal.



Mighty No. 9

Von: Marco Cabibbo

Die Macht ist schwach in diesem Roboter: *Mighty No. 9* erhebt Anspruch darauf, die wohl größte Enttäuschung des Jahres zu werden. Ladet den Buster auf!



Immer wieder wird das Spiel von Zwischensequenzen in hässlicher Spielgrafik unterbrochen. Unnötigerweise auch gerne mal mitten in einem Gefecht.

Genre: Jump & Run **Entwickler:** Comcept **Publisher:** Deep Silver **Erscheinungsdatum:** 24.06.2016 **Preis:** ca. € 30,- **USK:** ab 12 Jahren

Was ist denn da nur bei Capcom los? *Street Fighter 5* erwies sich nicht als der erhoffte Superhit, *Resident Evil* verkam in den letzten Jahren zum absurden Action-Spektakel und vom einstigen Firmenmaskottchen *Mega Man* fehlt schon lange jede Spur. Gerade Letzteres ist besonders schade, da Capcom dem blauen Roboter seinen Aufstieg in den 80er-Jahren zu verdanken hat. Zwei erfolgreiche Fortsetzungen der klassischen Jump&Shoot-Reihe aus dem Jahr 2008/2010 hoben *Mega Man* zwar kurzzeitig wieder aus der Versenkung, doch seitdem fristet er wieder ein einsames Dasein in Capcoms Archiven. Ein Status quo, den Keiji Inafune, einer der Schöpfer von *Mega Man*, nicht mehr länger hinnehmen wollte. Der Wunsch nach einem geistigen Nachfolger mündete im Jahr 2013 in eine Kickstarter-Kampagne, bei der sage und schreibe vier Millionen Dollar zusammenkamen. Nach mehreren Verschiebungen und einem zusätzlichen Kickstarter ist *Mighty No. 9* nun endlich erschienen. Auch wenn es mit der Vorlage aus dem Hause Capcom keine inhaltlichen Überschneidungen gibt, sind die Ähnlichkeiten zwischen *Mega Man* und *Mighty No. 9* sehr offensichtlich. Und das ist noch das Beste am Spiel …

Rise of the Robots

Android Beck übernimmt die Rolle des blauen Bombers, sein junger Schöpfer Dr. White ist die Neuinterpretation von Dr. Light und selbst die niedliche Roll erlebt in der mechanischen Haut von Call quasi eine Wiedergeburt. Die Hintergrundgeschichte, bei der plötzlich fast alle Roboter aus unbekannten Gründen ihre menschlichen Erschaffer angreifen, weist ebenfalls nicht viel Originalität auf, aber das ist angesichts des Genres durchaus zu verschmerzen. Anders als *Mega Man* setzt *Mighty No. 9* jedoch auf umfangreichere Zwischensequenzen, die mal in Form von Standbildern, mal in Spielgrafik präsentiert werden. Die sehr dürftige Präsentation – nicht einmal die Lippen bewegen sich zum gesprochenen Text – lässt dabei schon recht früh erahnen, auf welchem Niveau sich *Mighty No. 9* bewegt.

Ist im Hauptmenü erst mal die Wahl getroffen, welchen der insgesamt acht Robotermeister ihr als Erstes herausfordern möchtet, wechselt das Geschehen auf die altbekannte 2D-Schiene. Becks Kampfrepertoire unterscheidet sich zu Beginn kaum von dem sei-


Einige Stages gehen hoch hinaus. Fordernde Plattform-Sequenzen müsst ihr aber nicht erwarten/fürchten: Insgesamt ist *Mighty No. 9* ein gemächliches Spiel.



Einige der Bosse im Spiel sind trotz des minimalen Ansatzes cool designt worden, auch wenn Brandish einen Tick zu sehr wie Zero und Proto Man aussieht.

In jeder Stage erwartet euch auf halber Strecke ein Zwischenboss. Die sind aber nur mäßig fordernd.

Sieht schon das Hauptspiel nicht gut aus, beschränken sich die Koop-Levels rein auf Funktionalität.

Jeder Gegner im Spiel hat so seine Schwachstelle, die es mit der richtigen Waffe auszunutzen gilt. Dadurch könnt ihr euch oft einen kleinen Vorteil verschaffen. Nur schade, dass ihr diese Fähigkeiten im Level selbst eher selten benötigt.

nes geistigen Vaters. Die größte, erwähnenswerte Ausnahme ist allerdings die Dash-Funktion, dank der Beck sich schnell nach vorne oder nach einem Sprung Richtung Boden bewegen kann. Nun gab es diese Art der Fortbewegung schon bei *Mega Man X* auf dem Super Nintendo, neu hingegen ist aber die Tatsache, dass ihr mit dem Dash auch Gegner absorbieren könnt. Habt ihr sie vorher durch Beschuss ausreichend geschwächt, taumeln sie für einige Sekunden und können mit einem Dash endgültig besiegt werden. Wer binnen weniger Augenblicke gleich mehrere Gegner absorbiert, erhält nicht nur einen Punktebonus, sondern kurzzeitig einen Boost auf seine Profilwerte. Besonders Speedrunner werden ihre Freude daran finden, den perfekten Ablauf zu koordinieren.

Comeback misslungen

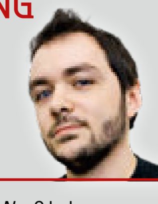
Leider haben es die Entwickler nicht geschafft, diesen kleinen Funken an Innovation auf den Rest des Spiels auszuweiten. Von Anfang an stellt man sich als Spieler die Frage, wo das ganze per Kickstarter gesammelte Geld hingeflossen ist. In eine zeitgemäße Technik schon mal nicht – *Mighty No. 9* befindet sich gerade einmal auf gehobenem PS2-Niveau und enttäuscht mit detailarmen Charakteren, lächerlichen Explosionen sowie quasi nicht vorhandenen Lichteffekten. Völlig unerklärlich, wie das Spiel im Angesicht einer solch veralteten Technik noch mit Framerate-Einbrüchen zu kämpfen hat – kurz nach Release war die Wii-U-Version sogar noch so fehlerhaft, dass sie manche Konsolen geschrottet hat! Nun mag man als alteingesessener *Mega Man*-Fan über optische Defizite noch hinwegsehen und sich allein aufs Gameplay konzentrieren können. Dafür, dass *Mighty No. 9* als geistiger Nachfolger des blauen Bombers angekündigt wurde, bietet das Spiel in seinem Gesamtspektrum einfach viel zu wenig, um der Vorlage gerecht zu werden. Größtenteils macht es zum Beispiel bei vielen Levels kaum Sinn, zu einer der gesammelten Extrawaffen zu wechseln, die ihr für das Besiegen der immer nett designten Bossgegner erhaltet. Auf eine wohldurchdachte Vorgehensweise müsst ihr dabei nicht setzen, denn der Auswahlbildschirm gibt euch die ideale Reihenfolge quasi schon vor. Abseits der Hauptkampagne locken noch diverse Challenges ans Gamepad, doch sind diese grafisch noch unspektakulärer ausgefallen als die Roboterwelten. Somit wirft *Mighty No. 9* letzten Endes nicht nur ein schlechtes Bild auf Keiji Inafune und sein aus ehemaligen Capcom-Mitarbeitern bestehendes Team, sondern auch auf das gesamte Kickstarter-Konzept. *Bloodstained: Ritual of the Night* und *Yooka-Laylee* müssen nun mit Qualität nachziehen. *Mighty No. 9* hat seine Chance leider vertan. ❏



Je schneller ihr getroffene Gegner absorbiert, desto mehr Punkte gibt es. Daraus werden aber nur Highscore-Jäger ihren Vorteil ziehen.

MEINE MEINUNG

Marco Cabibbo

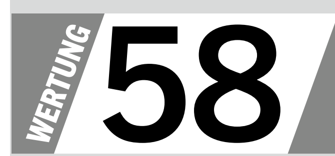


„Mit einem solchen Desaster habe ich leider gerechnet."

Den Werdegang von *Mighty No. 9* habe ich von Anfang an sehr genau verfolgt – allein schon weil ein guter Freund zu den großzügigen Backern des Projekts gehörte. Warum auch nicht? Ein geistiger *Mega Man*-Nachfolger, entwickelt von Inafune selbst, klang einfach zu schön, um wahr zu sein. Die vielen Verschiebungen und ein erstes Anzocken im vergangenen Jahr verschafften mir aber die Gewissheit: *Mighty No. 9* wird an das hohe Niveau nicht heranreichen. Schade, dass es am Ende noch eine Spur unterdurchschnittlicher geworden ist, als ich ursprünglich befürchtet habe. Meine Empfehlung: Schaut euch mal *20XX* (Steam) an oder werft gleich einen Blick auf die Originalserie, wenn ihr sie noch nicht kennen solltet. Die überzeugt nämlich auch noch viele Jahre später.

PRO UND CONTRA

- ➕ Nette Dash-Funktion
- ➕ Einige cool designte Bosse
- ➕ Japanische und englische Sprachausgabe
- ➖ Nicht alle Extrawaffen sinnvoll
- ➖ Einbrüche der Framerate
- ➖ Blasse Charaktere
- ➖ Schwaches Leveldesign und Voice-Acting
- ➖ Maßlos veraltete Technik

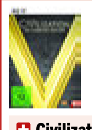


DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition

Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

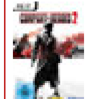
Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88



+ Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14

Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13

Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

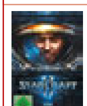


Dota 2

Nicht getestet

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

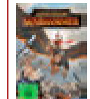


Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

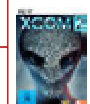


Total War: Warhammer

Getestet in Ausgabe: 06/16

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2

Getestet in Ausgabe: 03/16

Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

XCOM 2: SHEN'S LAST GIFT

DLC

Ein Season Pass für 20 Euro? Der bescheidene Preis ließ schon vermuten, dass es die drei DLCs für das Rundentaktik-Juwel *XCOM 2* nicht mit dem proppevollen Add-on *Enemy Within* für *XCOM: Enemy Unknown* aufnehmen würden können. Die dritte und letzte Erweiterung fügt dem Spiel dennoch einige willkommene Features hinzu, auch wenn der Einzelpreis von rund zehn Euro für das Gebotene etwas zu hoch ausfällt. Im Zentrum von *Shen's Last Gift* steht eine neue, stark geskriptete Mission. Die führt euch in eine alte Fabrik, wo ihr es mit einem neuen Gegnertyp zu tun bekommt. Diese Feinde lassen sich nirgendwo sonst blicken. Wer den Auftrag erfolgreich abschließt, darf den Spark-Roboter mit nach Hause nehmen. Der hat in etwa die gleichen Fähigkeiten wie die gepanzerten MEC-Krieger aus *Enemy Within*; er springt auf Dächer und greift im Nahkampf oder aus der Ferne mit schweren Waffen an. Zudem darf er alle paar Runden drei Aktionen pro Zug ausführen, lässt sich dafür aber nicht in Deckung schicken. Der neue Einsatz steht nur zur Auswahl, wenn ihr eine jungfräuliche Kampagne startet. Nach dem DLC-Download könnt ihr jedoch auch in existierenden Spielständen einen oder mehrere der nützlichen Robo-Helfer konstruieren. Definitiv der bislang beste Teil des Season Pass!



Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4

Getestet in Ausgabe: 12/13

Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3

Getestet in Ausgabe: 12/15

Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive

Getestet in Ausgabe: 10/12

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

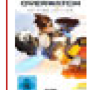


Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10

Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

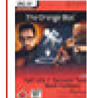


Overwatch

Getestet in Ausgabe: 07/16

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- **> 90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- **> 80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- **> 70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- **> 60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- **> 50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- **< 50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

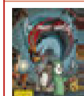
Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

FALLOUT 4: CONTRAPTIONS WORKSHOP & VAULT-TEC WORKSHOP

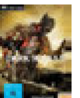
DLC

Nach dem gelungenen Add-on *Far Harbor* (siehe Test in der letzten Ausgabe) bekommen *Fallout 4*-Käufer wieder Season-Pass-Einheitsbrei vorgesetzt. Der *Contraptions Workshop* bringt lediglich eine Handvoll neuer Gerätschaften und platzierbarer Objekte für den Baumodus mit sich. Dank sogenannter Logikschalter lassen sich komplexe Mechanismen entwerfen, um etwa automatisch Gegenstände herzustellen. Baukünstler mit viel Fantasie und einer Vorliebe für Blödeleien dürften sich über die neuen Möglichkeiten freuen – ihr könnt etwa ungeliebte NPCs an den Pranger stellen und sie mit einer Teddybär-Kanone maltrâtieren. Spielerischer Nutzen: null. Immerhin ist der Preis mit knapp fünf Euro nicht überzogen. Genauso viel kostet *Vault-Tec Workshop*. Dieser DLC dürfte vor allem Fans des Mobile-Spiels *Fallout Shelter* (die PC-Version erschien nach Redaktionsschluss) ansprechen. Denn damit richtet ihr endlich eure eigene Vault ein und bevölkert sie mit Charakteren, an die ihr Aufgaben verteilt. Das umständliche Bau-Interface macht die Verwaltung der unterirdischen Kolonie auf Dauer aber zur Sisyphusarbeit.



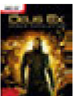
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



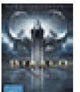
Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

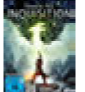
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

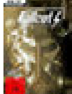


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

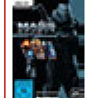
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



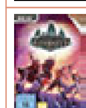
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



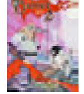
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story! Den Indie-Hit gibt's vorerst nur auf Englisch.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

NEUZUGANG **+ Enderal** — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/15
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

+ The Witcher 3: Hearts of Stone — Getestet in Ausgabe: 11/15
Das Add-on gewichtet Spannung und Humor etwa gleich stark.

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	88

+ The Witcher 3: Blood and Wine — Getestet in Ausgabe: 07/16
Noch mal 30 Stunden feinste Unterhaltung; ein toller Abgesang auf Geralt

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	91

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86

NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85

PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

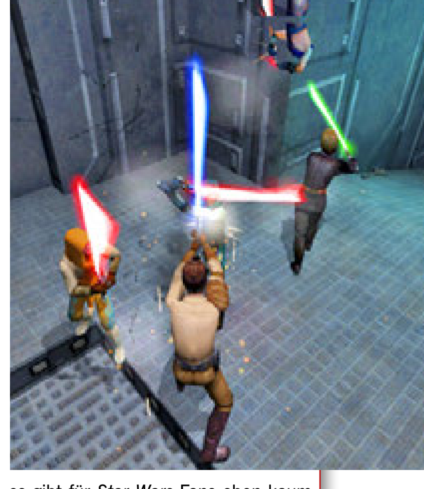
Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Peter empfiehlt



Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast
Getestet in: Ausgabe 05/2002

Was würde der türkische Staatspräsident nicht für die Machtfähigkeiten von Kyle Katarn geben! Aufmüpfige Journalisten könnte Erdogan einfach per Machtgriff am Schlafittchen packen und ihnen die Luft abschnüren. Demonstrationen per Machtblitz-Gewitter gewaltsam auflösen. Und vielleicht ja sogar Ziegen per Gedankenkontrolle zum Schäferstündchen überreden? Wer weiß. Doch *Jedi Knight 2* ist nicht nur was für im wahrsten Sinne des Wortes machthungrige Politiker. Auch ich kehre alle paar Jahre gerne wieder in die großartig gestaltete *Star Wars*-Welt von Entwickler Raven Software zurück. Nirgends sonst lässt sich der Lichtschwertkampf so präzise steuern. Und diese Atmosphäre … filmreif! Dank *Quake 3*-Engine sieht *Jedi Outcast* selbst heute noch ordentlich aus. Allerdings verlaufe ich mich auch nach 14 Jahren noch in den teils arg verworrenen Levels. Die kniffligen Puzzles stellen mich ohnehin jedes Mal aufs Neue vor eine Herausforderung. Aber



es gibt für *Star Wars*-Fans eben kaum was Besseres als in der Rolle von Kyle an der Seite von Luke Skywalker gegen Dunkle Jedi zu kämpfen, AT-STs zu bezwingen und Sturmtruppen mit einer Geste durch die Luft zu schleudern. Kurios: Noch heute werden auf den Multiplayer-Servern Duelle ausgefochten. Dieses Spiel ist einfach unvergänglich.

Untergenre:	Ego-Shooter/Actionspiel
USK:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	90

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91

NEUZUGANG



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

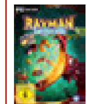


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

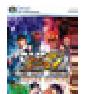
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



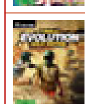
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



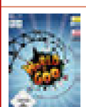
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

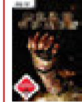


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

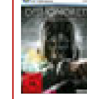
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

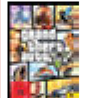
+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



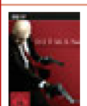
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



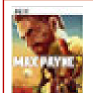
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



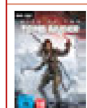
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

NEUZUGANG

INSIDE

Makaber, verstörend, nachdenklich stimmend: *Inside* ist das neue Meisterwerk von Indie-Entwickler Playdead. Wir diskutieren, ob das kurze, aber intensive Spielerlebnis einen Platz im Einkaufsführer rechtfertigt.

Die Pro-Argumente
Insides Meisterstück ist die bedrückende Atmosphäre, fachmännisch hervorgerufen durch die minimalistische Geräuschkulisse, das clevere Level-Design und die phänomenalen Animationen. Bei dem Abenteuer eines kleinen Jungen im roten Pullover herrscht immer wieder Hochspannung; trotz oder gerade wegen der wenigen Erklärungen fesseln Story und (ungeklärte) Hintergründe. Die fairen Puzzles fordern Köpfchen.

Die Contra-Argumente
Mit einer Spielzeit von maximal drei Stunden gehört *Inside* wie schon *Limbo* nicht eben zu den umfangreichsten Spielen seiner Art. Wiederspielwert besitzt das Jump & Run auch kaum, was angesichts des 20-Euro-Preisschilds bei manch einem Spieler für Stirnrunzeln sorgen dürfte. Stellenweise nerven Trial&Error-Situationen. Dazu kommt das diskussionswürdige Ende, das bewusst viele Fragen zur Geschichte offen lässt.

Das Ergebnis
Acht der zwölf Stimmberechtigten sprachen sich dafür aus, *Inside* in unsere Special-Interest-Liste aufzunehmen. Es ersetzt dort den Quasi-Vorgänger *Limbo*.







Von verglühenden Hits und Dauerbrennern

Von: Manuel Fritsch und Benedikt Plass-Fleßenkämperr

Immer öfter werden Spiele über Nacht zum Überraschungshit in den Steam-Charts – nur um kurz darauf wieder zu verschwinden. Woran liegt das eigentlich?

Wer einen Blick auf die meistgespielten Spiele auf Valves Download-Portal Steam wirft, könnte meinen, dass zwischen *Dota 2* und *Counter-Strike: Global Offensive* in der Freizeitplanung kaum noch Platz für andere Titel bleibt. Doch es gibt sie: Hits wie *Stardew Valley*, *Dead by Daylight* oder *Factorio*, die wie aus dem Nichts auf Platz 1 der Steam-Verkaufscharts donnern und auf einmal gefühlt von der ganzen Welt gespielt werden. Auf News-Seiten, der eigenen Steam-Freundesliste und in sozialen Netzwerken wie Facebook und Twitter ist dann völlig überraschend nur noch von diesem einen Spiel die Rede. Manche dieser Spiele werden zum Dauerbrenner, andere verschwinden nach einem kurzen Aufglühen wieder. Ein Phänomen, das eine nähere Betrachtung verdient: PC Games hat sich einige Beispiele ganz genau angesehen und Entwickler, Publisher und Spieler zum Thema befragt.

Ein Blick in die Steam-Innereien

Sergey Galyonkin ist Programmierer und hat die Website SteamSpy (www.steamspy.com) entwickelt. Er kennt die Trends der größten PC-Plattform Steam so gut wie wohl sonst nur Valve-Chef Gabe Newell selbst. SteamSpy zeigt inoffizielle Statistiken an, die Galyonkin aus zufällig ausgesuchten, anonymen User-Profilen ausliest. Man weiß nicht ganz genau, welche Algorithmen den Daten zugrunde liegen, und es gibt auch berechtigte Kritik an Galyonkins Methoden. Aber dennoch ermöglicht SteamSpy spannende Einblicke und liefert zumindest halbwegs glaubwürdige Zahlen.

Die interessanteste Info ist die sonst nur für Entwickler sichtbare Zahl der Spielbesitzer, aus denen SteamSpy eine übersichtliche Charts-Platzierung erstellt – die im Gegensatz zur Steam-eigenen Auflistung nach der Anzahl von (hochgerechneten) Verkäufen sortiert wird und nicht nur nach der Anzahl gleichzeitiger Spieler. Wir haben den Betreiber von SteamSpy gefragt, was nötig ist, um ein Spiel auf Steam zum Hit werden zu lassen. Eine Geheimformel konnte er uns trotz der Flut der ihm zur Verfügung stehenden Daten nicht verraten. Aber er nannte uns ein paar Faktoren, die seiner Meinung nach stark mit einem möglichen Erfolg in Verbindung stehen. „Insgesamt würde ich sagen, dass ein Spiel natürlich einfach gut sein und auf eine wartende Spielerschaft treffen muss, um überhaupt eine Chance zu haben", sagt Galyonkin. „Was ‚gut' ist, ist klar subjektiv, aber wie wichtig es ist, eine passende Zielgruppe zu finden, dürfte offensichtlich sein. Entweder bist du ein großer, bekannter Entwickler und stehst in engem Austausch mit deinen Fans. Oder das Genre, für das du entwickelst, hat genügend potenzielle Spieler, aber im Moment eben nicht genügend entsprechende Spiele im Angebot."

> „Ein Spiel muss auf eine wartende Spielerschaft treffen, um auf Steam Erfolg zu haben."
> Sergey Galyonkin, SteamSpy-Gründer

Stardew Valley ist ein perfektes Beispiel für den zweiten Punkt, den Galyonkin anspricht: Die Bauernhof-Simulation im japanophilen Pixel-Look eroberte aus dem Stand einen Markt, von dem bis dahin niemand wusste, dass er auf dem PC überhaupt existierte. Bei genauerer Betrachtung ist *Stardew Valley*

zwar eine liebevolle, aber auch sehr offensichtliche Umsetzung der überaus populären *Harvest Moon*-Spiele – eine konsolenexklusive Serie, die es bis heute nicht auf den PC geschafft hat.

Eric Barone, der Schöpfer von *Stardew Valley*, machte nie einen Hehl aus seiner Inspiration. Laut eigener Aussagen hielt er jahrelang Ausschau nach einem PC-Spiel mit dem „typischen *Harvest Moon*-Flair". Da er nie fündig wurde, beschloss er, dieses Spiel einfach selbst zu entwickeln. In einem Interview mit dem US-Magazin PC Gamer sagte er, dass er sich mit dem Spiel anfangs lediglich das Programmieren beibringen wollte. Inzwischen hat sich *Stardew Valley* laut SteamSpy über eine Million Mal verkauft. Auch ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung tauchen bei YouTube und in zahlreichen Livestreams ca. 50 neue Videos zum Spiel pro Tag auf.



Punch Club von Lazy Bear Games fängt den Charme von 80er-Jahre-Sportfilmen wie etwa *Rocky* perfekt ein.

Spiele als Wegwerfprodukt?

Doch inwieweit ist SteamSpy eigentlich selbst am Erfolg solcher Shootingstars und der Generierung von Hits beteiligt? Der österreichische Radio- und Spielejournalist Rainer Sigl, Betreiber des Blogs www.videogametourism.at, sieht Plattformen wie SteamSpy als zentralen Faktor für das Phänomen der Kurzzeit-Hits. „Eigentlich gibt's derartige Statistiken nur für dieses Medium – es wird ja nicht nur der Kauf getrackt, sondern die tatsächliche Spielzeit plus das direkte Feedback in den Steam-Reviews", sagt Sigl. „Das ergibt dann eine interessante Feedback-Schleife: YouTuber oder Journalisten auf der Suche nach dem ‚nächsten Ding' schauen dort nach und amplifizieren durch ihren Output das Ergebnis."

Ist das Medium Computerspiel durch die immer größere Masse an neuen Titeln inzwischen womöglich zu einem „Wegwerfprodukt" geworden? Dank niedriger Preise, Bundles und Steam Sales sind heute die meisten Spiele schon nach kürzester Zeit zum Preis eines Kinotickets zu haben. „Da sinkt natürlich auch die Hemmschwelle, das angehypte Ding einfach zu kaufen und bei Nichtgefallen dann halt wieder zu deinstallieren", glaubt Sigl. Sandbox-MMOGs und Multiplayer-Titel wie *The Culling* oder aktuell *Dead by Daylight* profitieren davon und haben so rasch eine vorzeigbare Spielermenge, die aber nach zwei, drei Monaten oft schon wieder weg ist. Die Karawane zieht wegen niedriger Preise mittlerweile viel schneller weiter als früher – das User-Feedback per Steam-Review und damit verbunden auch der Blick auf SteamSpy und YouTube spült schnell „den nächsten Hit" hervor. „Der Hype gehört inzwischen für viele Konsumenten fest zum Spielerlebnis dazu", meint Rainer Sigl. „Bei den Indie-Spielen, die immer mal wieder als Steam-Hits hochgespült werden, handelt es sich quasi um die kleinen ‚Hype-Zwischenmahlzeiten', wenn der Hunger auf die großen Dinger – *No Man's Sky*, das nächste *Mass Effect* und so weiter – zu groß wird."

Wir wollen wissen, ob der Eintritt in die Steam-Charts den gleichen Stellenwert hat wie im Mobile-Games-Sektor, wo die Sichtbarkeit in den oberen Rängen nachweislich zu einem starken Zuwachs an Neukunden und Käufern führen kann. Wir fragen dafür bei Thomas Reisenegger nach. Der frühere Journalist arbeitet seit einigen Jahren als deutschsprachiger PR-Berater bei der Agentur ICO Partners im englischen Bristol. Reisenegger meint allerdings, dass die beiden Hitparaden sich sehr unterschiedlich zueinander verhalten würden: „Unser Erfahrung nach funktioniert der mobile Markt anders als Steam. Natürlich ist es auch auf Steam toll, wenn man die Charts hochklettert, um entdeckt zu werden." Ganz im Gegenteil zum Mobile-Markt gebe es auf Steam aber auch andere Mittel, um Aufmerksamkeit zu gewinnen. „Da wären etwa Promotions im Steam-Store, die im App Store weitaus schwieriger zu bekommen sind, Presse- und YouTuber-Berichterstattung, die bei der Steam-Community eine weitaus größere Bedeutung haben als auf Mobile, oder andere Kanäle wie Sales und Humble Bundles."



„Was sich im ersten Monat nicht gut verkauft, hat keinen langen Lebenszyklus."
Carsten Fichtelmann, Daedalic-Geschäftsführer

Zur richtigen Zeit am richtigen Ort

Einer der von Rainer Sigl angesprochenen „Hype-Snacks" dürfte das jüngst erschienene *Dead by Daylight* sein: Wortwörtlich über Nacht eroberte der auf den ersten Blick eher unscheinbare Multiplayer-Titel die Charts und verkaufte allein in den ersten beiden Wochen fast eine halbe Millionen Einheiten auf Steam. Was war das Erfolgsgeheimnis des asymmetrischen Horrorspiels? Liegt es an der Publisher-Hilfe der bekannten Starbreeze Studios, die dem Erstlingswerk von Behaviour Digital damit einen Schub gaben? Hat die massenhafte Versendung kostenloser Steam-Keys an bekannte YouTuber und Streamer zum Erfolg beigetragen? Oder traf das an die Filmreihe *Freitag der 13.* angelehnte Horror-Trash-Konzept auf eine wartende Spielerschaft, für die es aktuell zu wenig vergleichbare Spiele – siehe *Stardew Valley* – gibt?

Das offizielle Spiel zur bekannten Filmlizenz, das Regisseur Sean S. Cunningham gemeinsam mit Entwickler Gun als *Friday the 13th: The Game* erschafft, hatte mit einer sehr erfolgreichen Kickstarter-Kampagne in diese Richtung schon vorgefühlt, aber mit dem erst bevorstehenden Launch noch nicht bedienen können. *Dead by Daylight* kam also vermutlich genau zur richtigen Zeit.

Vielleicht liegt es am Ende aber auch doch einfach nur daran, dass das Spiel sowohl von Deutschlands größtem Spiele-YouTuber Gronkh als auch dem nicht minder erfolgreichen PietSmiets gespielt wurde? SteamSpy zufolge stammen immerhin etwa zehn Prozent aller Käufer von *Dead by Daylight* aus Deutschland, das damit an dritter Stelle nach den USA und China kommt. Und ja: Auch der weltweit


McPixel ist eine Parodie auf eine Parodie und rückte Sos Sosowski über Nacht ins Rampenlicht.

größte YouTuber PewDiePie hat inzwischen Notiz von *Dead by Daylight* genommen.

Welche Rolle spielen erfolgreiche YouTube-Kanäle im Gesamtkontext einer Spielveröffentlichung? Wir reichen diese Frage an unsere Interviewpartner aus der Industrie weiter. Den Anfang macht Carsten Fichtelmann, Geschäftsführer und Gründer des Hamburger Entwicklers und Publishers Daedalic (*Deponia*-Reihe). Fichtelmann bestätigt die deutlich größere Rolle, welche die Let's Player in den letzten Jahren spielen würden. „Als es mit Let's Plays losging, war das eher etwas für Indie-Spiele. Große Firmen haben sich anfangs mit ihren AAA-Spielen nicht nur rausgehalten, sondern teils Videos proaktiv verhindert", erinnert sich der Daedalic-Boss. „Nun ist es eher so, dass große Let's Player, ähnlich wie große Special-Interest-Medien, von den AAA-Publishern hofiert werden, ihre neuen Spiele vorzustellen."

Andere Interviewpartner aus dem PR-Bereich betonen, dass der Einsatz von YouTubern nicht automatisch zum Erfolg führen würde. Es sei wichtig, für jeden Titel einzeln abzuwägen, in welcher Gewichtung Presse, Community-Kanäle, Social Media, Podcasts, YouTube und Twitch eingesetzt werden. Thomas Reisenegger kennt aus seiner beruflichen Arbeit aber auch ein Beispiel, bei dem die Präsenz auf YouTube eher hinderlich war. „Für narrative Spiele wie *That, Dragon Cancer* oder *Fragments of Him*, für das wir die PR gemacht haben, sind Streamer und YouTuber ein nettes Extra, aber nicht der Fokus. Meist sind diese Spiele sehr kurz und hat man die



Darkest Dungeon ist der Wahnsinn. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn die eigenen Helden erleiden im Kampf auch psychische Verletzungen.

Story erst mal gesehen, besteht für Zuseher wenig Interesse, das Spiel später zu kaufen."

Besonders gut für Let's Plays eignen sich Fichtelmann zufolge Sandbox-, Open-World- oder Strategiespiele sowie „unberechenbare" Multiplayer-Spiele wie eben *Dead by Daylight*, die den YouTubern Gestaltungsfreiheiten bieten. Aber selbst wenn man solche Titel im Programm haben sollte, das bestätigen uns alle Befragten, sei es sehr schwer geworden, überhaupt große Let's Player zu erreichen oder sie für die eigenen Spiele zu begeistern. „Und wenn man sich einkaufen kann, dann geht's gleich um teils absurde Summen. Die aktuelle Situation mit Let's Playern ist sehr deprimierend", konstatiert Fichtelmann.

Auch nicht vergessen werden sollte, dass Publisher wie Daedalic nicht nur den deutschsprachigen Raum bedienen und daher auch die Abdeckung bei großen englischen, russischen, spanischen und französischen YouTubern suchen und finden müssen. „Ohne eine weltweite Abdeckung unserer Kernsprachen bekommen wir solche Spiele nur schwerlich angeschoben, weil sich auch die Redaktionslandschaft sehr schnell verändert. Dort berichtet man immer weniger nach Vielfaltsgesichtspunkten, sondern nur darüber, was sich am besten klickt", beschwert sich Fichtelmann.

Veränderte Situation

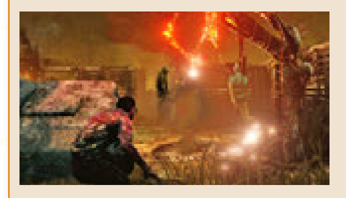
Erfolge der jüngeren Vergangenheit zeigen aber auch, wie unterschiedlich die Kundschaft auf Steam geworden ist. „Bei zig Millionen registrierten Usern aus allen Ländern der Welt ist das ja auch kein Wunder", sagt PR-Mann Florian Emmerich von Eurovideo. Und grenzt ein: „Was ich aktuell jedenfalls nicht mehr machen würde, sind klassische Adventures. Die haben es ganz schwer – selbst Tim Schafers *Broken Age* hat sich nur ganz okay verkauft. Von Enttäuschungen – rein auf die Verkaufszahlen bezogen – wie bei manch anderen Adventures ganz zu schweigen."

Ein wichtiger Punkt im Zusammenhang mit der Planbarkeit von potenziellen Hits: Als Entwickler und Publisher kann man auch nur dann gezielt dem Markt hinterherarbeiten, wenn man die nötigen Mittel dazu hat. Emmerich dazu: „Wir können zum Beispiel einfach keinen Ego-Shooter mit Top-Grafik und Rollenspiel- und Survival-Elementen entwickeln lassen. Die großen Firmen hingegen produzieren generell fast nur Spiele, die Hits werden müssen – ganz ohne die Beschränkung auf Steam." Neben Plattformen wie GOG.com nicht zu vergessen: die Konsolen von Sony und Microsoft. „Erst die Konsolen haben den Erfolg von *GTA 5* ermöglicht", erinnert Emmerich. „Wer nur eine

Steam-Hits der jüngeren Vergangenheit

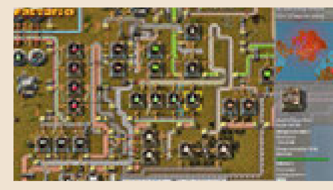
Dead by Daylight

Die asymmetrische Multiplayer-Hatz ist aktuell ein absolutes Phänomen bei Streamern und YouTubern. Ein klischeebeladener Axtmörder geht auf die Jagd nach vier Teenagern: Klingt nicht nur nach *Freitag der 13.*, sondern spielt sich auch so wie das offizielle Spiel dazu, das sich ebenfalls bereits in Entwicklung befindet.



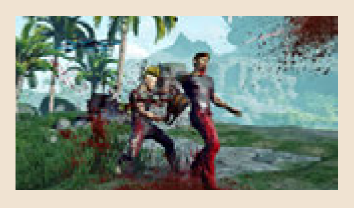
Factorio

Der Industrie- und Fabrik-Simulator von Wube Software war ein echter Überraschungshit. Kaum jemand hatte das zweidimensionale Baukasten-Spiel auf dem Zettel, aber der starke Vorzeigecharakter der beeindruckenden Maschinen entfaltete für kurze Zeit ein überwältigendes „Mitmach-Gefühl", was sich auch in den Verkäufen widerspiegelte.



The Culling

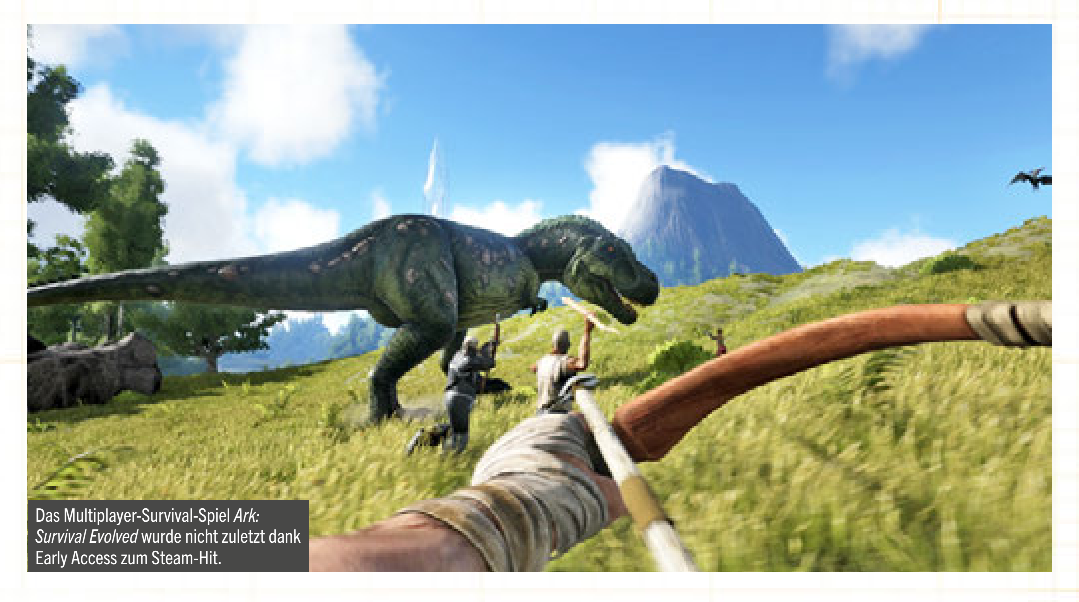
Mal wieder ein Open-World-Survival-Spiel mit Crafting-Optionen und einer ordentlichen Portion Gewalt. Ob der kurzzeitige Hype daran liegt, dass *The Culling* stark an den Buch- und Filmerfolg *Die Tribute von Panem* angelehnt ist? Inzwischen flaut die Begeisterung der Steam-Gemeinde für das Multiplayer-Spiel aber deutlich ab.



The Forest

Das Horrorspiel bietet ebenfalls Crafting, setzt aber als einer der wenigen Genre-Vertreter auf eine Solo-Kampagne mit Hintergrundgeschichte. Im Dunkeln gegen furchteinflößende Kannibalen und eklige Fleischmonster zu kämpfen, hat die YouTube-Szene begeistert. Mit jedem neuen Patch kehrt das Early-Access-Spiel zurück in die Top-Ten auf Steam.





Das Multiplayer-Survival-Spiel *Ark: Survival Evolved* wurde nicht zuletzt dank Early Access zum Steam-Hit.

viele Spieler sofort ansprach, hat der Sache mutmaßlich zusätzlichen Schub gegeben.



„Presse- und YouTuber-Berichterstattung haben eine große Bedeutung bei der Steam-Community."

Thomas Reisenegger, Ico-Partners-PR

Verkaufsplattform im Hinterkopf hat, wird verlieren."

PR-Coups

Luke Burtis ist Managing Partner bei Tiny Build, den Machern einiger Indie-Hits wie *Party Hard*, *Speedrunners* oder *Punch Club*. Im Gespräch mit PC Games verrät er, dass sich der Publisher seit der Beta seines Spiels *Speedrunners* im Jahr 2013 auf Spiele für YouTuber und Streamer konzentriert und neue Projekte auch mit diesem Ziel entwickelt: „Es gibt eine Menge interessanter Möglichkeiten, die man mit Twitch als Plattform anstellen kann." Tiny Build baut zum Beispiel Funktionen in seine Spiele ein, die ermöglichen, dass der Twitch-Chat durch Abstimmungen und Befehlseingaben den Spielverlauf des im Stream gezeigten Spiels beeinflussen kann. Burtis ist überzeugt davon, dass dieses Alleinstellungsmerkmal interessierte Streamer dazu bringt, sich die Spiele seines Unternehmens näher anzuschauen und diese dann zusammen mit ihrer Community online zu zelebrieren. Tiny Build erhofft sich davon einen Werbeeffekt, der dann zu einem Zuwachs an Verkäufen führen soll.

Zumindest zum Launch des Box-Manager-Simulators *Punch Club* schien das Konzept voll aufzugehen: Die Indie-Experten überraschten vor wenigen Monaten Presse und Spieler mit einer ungewöhnlichen Ankündigung. Demnach wird das Spiel erst dann offiziell auf Steam freigeschaltet, wenn es die Twitch-Community als Team schafft, *Punch Club* gemeinsam durchzuspielen. Dadurch gelang es Tiny Build, eine ganze Reihe von Berichten und Interviews sowie damit verbundenen Medien-Hype zu generieren. Schließlich schaffte es der Twitch-Chat, das Spiel noch vor dem Wochenende durchzuspielen, und *Punch Club* wurde am Höhepunkt der Aufmerksamkeitsspanne veröffentlicht. „Diese Art von Launch führte zu einer lebhaften Diskussion unter Streamern und in der Presse – und genau das brauchst du als Indie-Studio für einen erfolgreichen Launch", ist Burtis überzeugt. Dass das Spiel auch noch richtig gut ist und mit seinem humorvollen 80er-*Rocky*-Charme

Es gibt nur einen Launch Day

Nun lässt sich wahrlich nicht jedes Spiel auf eine solch kreative Art veröffentlichen. Viele Entwickler wählen im Gegensatz dazu sogar den komplett entgegengesetzten Weg und gewähren den Spielern Zugang, bevor das Spiel überhaupt fertig ist. Bei *Minecraft* nannte sich dieses Prozedere noch schlicht und ergreifend Betaphase. Heute bezeichnet der Entwickler von Welt den – meist kostenpflichtigen – Vorabzugang als Early Access. Auf Steam haben derartige Spiele Hochkonjunktur. Der Erfolg gibt vielen Studios recht: Auch mit dieser Veröffentlichungsart sind immer wieder Hits entstanden. Aktuelle Beispiele für erfolgreiche Early-Access-Phasen: der Open-World-Dino-Survival-Simulator *Ark: Survival Evolved* sowie der morbide, aber bildschöne Dungeoncrawler *Darkest Dungeon*.

Der einzige Nachteil von Early Access für die Entwickler? Es gibt nur einen Launch. Eine zweite Aufmerksamkeitswelle zum offiziellen Release des dann irgendwann fertig gestellten Spiels lässt sich nicht feststellen. Medien, YouTuber und Spieler würden laut Steam-Spy-Betreiber Sergey Galyonkin nur einmal auf das Spiel aufmerksam werden – das sei eben in der Regel der Tag der Veröffentlichung oder im Falle von Early Access der Start dieser Phase. Generell gesprochen würde dieser Wegfall des zweiten Hypes einem Spiel aber auf lange Sicht nicht schaden, solange das Spiel an sich bereits gut genug sei, sagt Galyonkin. Mit

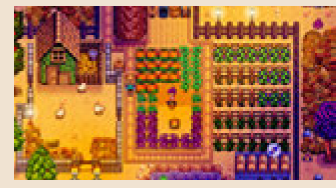
Unturned

Die im Sommer 2014 veröffentlichte Early-Access-Produktion des 18-jährigen Kanadiers Nelson Sexton befindet sich mittlerweile auf den Rechnern von 20 Millionen Spielern. Die Survival-Simulation im *Minecraft*-Look setzt auf ein Free2Play-Modell mit Premium-Abo und besticht vor allem durch Einsteigerfreundlichkeit und PvP-Modus.



Stardew Valley

Zur Veröffentlichung dieser putzigen Farm- und Lebenssimulation Ende Februar 2016 hatte man das Gefühl, es gäbe fast kein anderes Thema mehr. Inzwischen hat sich das Spiel zwar vom Massenphänomen in einen klaren Nischenliebling verwandelt, aber Entwickler Eric Barone dürfte finanziell erst einmal ausgesorgt haben.



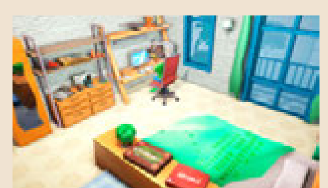
Goat Simulator

Der Urvater der chaotischen und „absichtlich kaputten" Spiele, bei denen man das Gefühl hat, dass sie explizit für YouTuber entwickelt wurden. Der *Goat Simulator* ist ein kurzer Spaß, der einige witzige Videos und auch interessante Add-ons sowie Kooperationen hervorgebracht hat. Nach 2,5 Millionen verkauften Einheiten ist die Ziege jedoch totgeritten.



YouTubers Life

Mehr Meta geht nicht! Ein Spiel für die Generation YouTube über das Leben eines YouTubers im Stil der Lebenssimulation *Die Sims*. Das Early-Access-Spiel hat zwar bislang auf Steam lediglich durchwachsene Kritiken eingefahren, sorgt aber trotzdem für gute Umsätze. Träume verkaufen sich nun mal gut.



einem Blick auf seine Auswertungen stellt er fest, dass Early-Access-Spiele sich übergreifend betrachtet sogar besser als gewöhnliche Titel verkaufen würden. Seiner Ansicht nach vor allem ein Verdienst der Early-Access-Entwickler, die sich stärker mit der Weiterentwicklung, dem Feedback der Spieler und dem Support ihrer Projekte auseinandersetzen. „Die Spieler und Käufer schätzen das. Aber zum Launch unterscheiden sich Early-Access-Spiele nicht von normalen Spielen. Der Unterschied summiert sich erst in der Zeit danach", ergänzt der Statistiker.

Zumindest den ersten Teil von Galyonkins Einschätzung kann Adrian Goersch vom Offenburger Entwicklerstudio Black Forest Games bestätigen: „Was wir von vielen anderen gehört haben, hat sich auch für unser Spiel *Rogue Stormers* bewahrheitet: Du hast genau einmal einen Launch-Effekt. Wenn du es zuerst über Early Access veröffentlichst, ist dieser Aufmerksamkeits-Bonus aufgebraucht." Görsch musste jüngst zur Fertigstellung des Rogue-like-Plattformers im April feststellen, dass nach mehr als zwei Jahren Early-Access- und Kickstarter-Phase kaum neue Presseberichte, Tests oder allgemeine Berichterstattung über die Fertigstellung des Spiels erfolgten. „Unsere Anstrengungen im Marketing sind daraufhin so ziemlich verpufft. Der Early-Access-Release hingegen war sehr erfolgreich. Zum Glück sind die Verkäufe dennoch konstant. Hier macht sich das Steam-Wunschliste-Feature positiv bemerkbar." Der Geschäftsführer hat aus dieser Erfahrung dennoch den Schluss gezogen, dass das Unternehmen in Zukunft keine Spiele mehr über Early Access veröffentlichen wird.

> „Wir veröffentlichen in Zukunft keine Spiele mehr über Early Access."
> Adrian Goersch ist Geschäftsführer von Black Forest Games.

Vom Game Jam zum Indie-Hit

Mikolaj Kamiński, besser bekannt unter seinem Künstlernamen Sos Sosowski, ist ein polnischer Spiele-Entwickler. Die meisten seiner gut 70 kostenlosen Spiele sind auf Game Jams und Ludum Dares entstanden. Bei Game Jams handelt es sich um ein Zusammentreffen verschiedener Entwickler, die in nur wenigen Tagen oder Stunden komplette Spiele-Prototypen entwickeln. Die Jams geben dabei meist ein Thema oder einen Oberbegriff vor. Was die oft wild zusammengewürfelten Teams daraus machen, bleibt ihnen überlassen.

ZEIT ONLINE schrieb über Sosowski sehr treffend: „Sosowskis Werke bieten so gar nichts von dem, was gute Spiele gemeinhin auszeichnet: Die Spielmechanik ist rudimentär, die Story kaum vorhanden und die Grafik erbärmlich. Spaß machen die Spiele trotzdem, weil Sosowski lustvoll Regeln und Erwartungen bricht oder unterläuft." Bekannt wurde Sosowski außerhalb der gut vernetzten Indie-Szene mit einem Spiel namens *McPixel* (2012) – mithilfe von Steam, wo es sich über 450.000 Mal verkaufte. *McPixel* ist ebenfalls auf einem Game Jam entstanden und im Grunde eine Point&Click-Parodie einer TV-Parodie: Als Inspirationsquelle dienten die verschiedenen „MacGruber"-Sketche der US-Comedy-Show *Saturday Night Life*, die damit die legendäre 80er-TV-Serie *MacGyver* auf die Schippe nahm. Komplett ohne Marketingbudget und allein durch Mundpropaganda schaffte es Sosowski, dass *McPixel* das erste Spiel wurde, das mithilfe des Greenlight-Programms in den Verkauf genommen wurde. Steam Greenlight ist ein System, das die Hilfe der Community zum Auswählen einiger neuer Spiele, die auf Steam erscheinen sollen, in Anspruch nimmt.

Auch Sosowskis aktuelles Projekt *Mosh Pit Simulator* mutet wie ein Werk an, das alle Erwartungen bricht. Ein erstes Trailer-Video zeigt nackte, deformierte Körper, die als Kind zu tief in den Topf mit den Naturgesetzen gefallen sind. Laut Sosowski begann *Mosh Pit Simulator* als ein Experiment für ein Virtual-Reality-Spiel: Er wollte einen Multiplayer-Titel bauen, bei dem zwei Spieler online einander virtuell mit Motion-Control-Steuerung ins Gesicht schlagen können. Doch beim Testen schob Sosowski bei einem Versuch den Regler für die Schlagkraft zu hoch und verwendete eine sehr gummiartige Einstellung für die Bewegung der Figuren. Das animierte GIF dieses völlig missratenen Versuchs erhielt so viele positive Reaktionen und Lacher, dass er beschloss, an dieser Mechanik dranzubleiben und sie zu einem Spielkonzept auszubauen. Im Trailer zu *Mosh Pit Simulator* wabbeln und zerren sich die Figuren auf derart unnatürliche Art über den Bildschirm, dass man sich fast sicher ist, davon Albträume zu bekommen. Bugs, ungewollte Glitches und daraus resultierende, verstörende Körperdeformationen scheinen dem Polen eher Freude zu bereiten als dass er dagegen vorgehen will. Man hat fast das Gefühl, dass der Entwickler bewusst ein Spiel für die Generation YouTube bauen möchte, das so schlecht ist, dass man seinem Lieblings-Streamer gerne dabei zuschaut, wie er sich auf dieses Spiel einen Reim macht.

Sosowski bestreitet auf Rückfrage, dass er das Spiel schon mit Youtube im Kopf entwickelt hat und absichtlich in diese Richtung treibt. „Ich mache Spiele, die ich selber spielen will. Spiele, die Dinge tun, die ich zwar mal ausprobieren will, aber nirgendwo anders finden kann. Auch wenn manche Teile davon dann gut auf YouTube funktionieren, mache ich Spiele zum Spielen, nicht zum Zusehen." In vielen Social-Media-Kommentaren zum *Mosh Pit Simulator*-Trailer wurde dem Entwickler vorgeworfen, dass „solche *Goat Simulator*-artigen Bugspiele" doch nur dazu gemacht würden, damit sie von Menschen wie PewDiePie gespielt werden. Wir konfrontieren Sosowski mit diesen Vorwürfen. Er erwidert lachend, dass diese Bedenken auf den ersten Blick ja durchaus berechtigt seien. Bei seinem *Mosh Pit Simulator* würde es sich aber nicht um eine AAA-Produktion handeln und er als Einzelkämpfer könne mit der Qualität solcher großen Produktionen auch gar nicht mithalten. Daher habe er sich für diesen kreativen Ansatz ent-

Das sagen unsere Leser auf PCGames.de

Wir haben die Community im Forum auf www.pcgames.de gefragt, welche Rolle die aktuellen Steam-Charts, YouTube und Twitch für ihre Kaufentscheidung spielen und ob sie gezielt in die Hit-Listen schauen, um zu eruieren, was gerade angesagt ist.

„Die Charts interessieren mich überhaupt nicht. Warum auch? Ich kaufe mir ja auch keine Musik, nur weil sie in den Top Ten ist oder gehe Filme schauen, welche ANDERE Leute für sehenswert halten. Es geht ja um meinen Geschmack. Inzwischen kaufe ich nur noch Spiele, welche auf meiner Wunschliste und in einer Aktion sind. Denn ich habe noch mehr als genug Spiele, welche ich zwar irgendwann mal gekauft, aber nie gespielt habe."

McDrake

„Mäßig bis gar nicht. Ich lese regelmäßig viele Seiten über PC-Spiele und bin daher auch ohne Steam relativ gut informiert über Neuerscheinungen. Die Popularität einzelner Titel auf Steam ist für meine persönliche Entscheidungsfindung nicht von Belang. Anders sieht es da natürlich mit Steam-Reviews aus, die einen recht großen Einfluss auf meine Kaufentscheidung ausüben können."

Scholdarr

„Let's Plays usw. schaue ich mir nur an, wenn ich nicht zu 100 Prozent sicher bin, ob das Spiel wirklich was für mich ist. Dann schaue ich etwas Gameplay an, wobei mich dann mehr das Spiel interessiert als das, was der Let's Player erzählt. Und an sich schaue ich sogar eher mal ein Let's Play NACH dem Kauf an, wenn ich nämlich mal nicht weiterkomme."

Herbboy



Der *Mosh Pit Simulator* von Indie-Anarcho Sos Sosowski will gar nicht gefallen und funktionieren.

schieden, der Spielern bewusst das Überschreiten von Grenzen und damit das Provozieren von Bugs und unerwartetem Verhalten erlaubt. Er glaubt schon, dass sein Spiel bei PewDiePie & Co. gut funktionieren könnte, aber es sei nicht seine Absicht gewesen, dieses Spiel so zu erschaffen. „Ich bin überzeugt davon, dass YouTuber ein sehr gutes Gespür dafür haben, was sie spielen sollten. Ich glaube, dass der *Mosh Pit Simulator* durchaus gut dafür geeignet ist, dabei zuzusehen. Ich habe das Spiel schon vielen Leuten präsentiert und zumindest mir hat es viel Spaß bereitet, ihnen dabei zuzusehen", sagt Sosowski.

„Aber jeder YouTube-Kanal hat seinen eigenen Geschmack und spielt andere Spiele. Es ist ein bisschen wie beim Marketing. Ich würde auch keine Werbung für mein Spiel schalten, da ich nicht möchte, dass Leute meine Spiele kaufen, die sie nicht wirklich spielen wollen. Wenn ich einen guten Job mache, wird das Spiel vielleicht populär. Aber mir sind die Leute, die das Spiel spielen, wichtiger als Zuschauerzahlen, Statistiken oder Geld."

> „Die Zeiten, als man sein Spiel auf Steam stellte und alles war gut, sind lange vorbei."
> Florian Emmerich, Eurovideo-PR

Unser Fazit

Die Recherchen von PC Games zeigen auf: Ob und warum ein Spiel zum Steam-Hit wird, hängt von vielen Faktoren ab. Die meisten davon lassen sich kaum oder nur marginal beeinflussen – und schon gar nicht voraussagen. Neben einem qualitativ gelungenen Spiel gehören auch weiterhin eine große Portion „zur richtigen Zeit am richtigen Ort" und ein gutes Bauchgefühl für die Bedürfnisse der Spielenden dazu.

Doch große Publisher und Studios sind finanziell quasi gezwungen, Erfolge am laufenden Band zu produzieren. Nicht nur aus diesem Grund pochen Publisher wie Ubisoft mit Spielen wie *The Division* und *Rainbow Six: Siege* immer mehr darauf, Spiele in Zukunft deutlich stärker als „Service" zu verstehen und nicht mehr als ein einmaliges Produkt. Der inzwischen bei fast jedem Spiel obligatorische Season Pass war nur eine Zwischenstufe zum „Spiele als Service"-Zeitalter, bei dem Spiele permanent weiterentwickelt und eine dauerhafte Community ständig mit neuen Inhalten und Features bei Laune gehalten werden will. Early-Access-Phasen und Free-2Play-Modelle sorgen ebenfalls dafür, dass Spiele längerfristig funktionieren können, damit sie lebendig bleiben und nicht wenige Wochen nach ihrer Veröffentlichung in Vergessenheit geraten.

Dennoch sind wir uns sicher, dass trotz der längeren Lebenszyklen von Spielen auch in Zukunft immer mal wieder ein kleiner Stern am Steam-Himmel auftauchen wird, mit dem niemand gerechnet hat und der uns alle für ein paar Tage überraschend in seinen Bann ziehen wird. Einfach so, aus dem Nichts und ohne Vorwarnung. Wie im Frühjahr 2016, als wir bis morgens um 4 Uhr unsere Tomaten in *Stardew Valley* gegossen haben, obwohl wir vor dem Release des Spiels gar nicht wussten, dass uns genau das im Leben gefehlt hat. Wir freuen uns auf diese neuen Steam-Sternschnuppen! ❑

„Die Charts üben bei mir keinen Einfluss auf meine Kaufentscheidung aus. Es ist nett, ab und zu mal zu sehen, was bei den Leuten auf Steam gerade sehr gefragt ist, aber sonst interessiert mich das kaum. Da geh' ic h eher mal die Liste der Neuerscheinungen und kommenden Spiele durch und entdecke so das ein oder andere kleine Indie-Spiel."

TheBobnextDoor

„Es gibt ein paar YouTuber, die einen sehr ähnlichen Geschmack haben wie ich. Da finde ich schon mal das eine oder andere Spiel, das ich bisher nicht auf dem Schirm hatte, und greife zu. Ansonsten schaue ich mir schon ab und zu Gameplay-Videos an, wenn mich ein Spiel interessiert, und entscheide danach, ob mir das Spiel gefällt oder nicht. Aber das hat dann weniger mit dem jeweiligen YouTuber zu tun als mit dem Spiel an sich. Let's Plays schaue ich eigentlich nur zu Spielen, die ich bereits kenne, um eine neue Perspektive auf das Spiel zu bekommen (quasi wie ein zweites erstes Durchspielen)."

Neawoulf

„Let's Plays schau ich mir oft mal an. Sei es, um Infos zu bekommen oder wenn ich mal nicht weiterkomme, und einige sind echt gut darin und auch irgendwie sympathisch, viele andere aber leider auch nicht. Und wenn Entwickler Let's Player dafür bezahlen, also wenn ich das wüsste, würde ich den nicht mehr anklicken. Werbung bekomme ich nämlich auch so schon im Internet genug um die Ohren geschmiert, da brauch ich nicht auch noch gesteuerte Spieletipps. Twitch sehe ich eher selten, aber auch da gilt das Gleiche."

Batze

Vor 10 Jahren

August 2006

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Kulturen der Antike waren in der Hochsommer-Ausgabe gleich mehrfach vertreten, etwa im Echtzeitstrategie-Spiel *Rise & Fall: Civilizations at War*.



Meterware

Tür-Dekoration im XXL-Format: *Gothic 3*-Poster

Im Vorfeld der *Gothic 3*-Veröffentlichung war die Erwartungshaltung riesig. Dementsprechend großen Anklang bei den Lesern fand unser damaliges Goodie der Ausgabe 08/2006: ein Wendeposter zum dritten Piranha-Bytes-Rollenspiel mit einer außergewöhnlichen Höhe von einem Meter. Die beiden Seiten des Aufhängers, der in der Folge zahlreiche Türen von Kinder-, Arbeits- und Spielzimmern schmückte, zeigten neben dem Schwarzmagier Xardas einen Vertreter der Nordmar-Fraktion. Lustige Randnotiz: Die Bilddaten für das Poster trugen auf unserer Archiv-DVD die einprägsamen Namen Zaubermaus und Fellmops. Wenn wir rausfinden, welcher Layouter sich da einen Spaß erlaubt hat, gibt's erst mal volles Pfund aufs Maul! *Gothic 3*, das im Oktober 2016 zehn Jahre alt wird, hatte bekanntermaßen mit so einigen Startproblemen zu kämpfen. Noch heute steht der Name des Spiels als Synonym für einen verbuggten PC-Launch. Zum Glück haben fleißige Fans mit dem Community-Patch zahlreiche Fehler beseitigt – die letzten satten sechs (!) Jahre nach dem ursprünglichen Release. Die gigantisch große Spielwelt ist im Rückblick zudem ein gutes Beispiel dafür, dass die Maxime „Größer ist besser!" nicht immer greift. So mancher Entwickler aktueller Open-World-Spiele wäre gut beraten, sich ab und zu an diese Lektion zu erinnern. Alternativ darf er sich aber auch unser *Gothic 3*-Poster aufhängen.

Herkulesaufgabe

Titan Quest nimmt den Kampf gegen *Diablo 2* auf.

Sechs lange Jahre hat es gedauert, bis sich im Hack&Slay-Genre endlich ein würdiger Quasi-Nachfolger für *Diablo 2* etabliert hat. *Titan Quest* nutzt die Antike als farbenprächtigen Hintergrund für eine effektreiche Metzelorgie mit edler 3D-Grafik und motivierender Suchtspirale aus Stufenaufstiegen und Loot-Sammelwut. Zyklopen, Minotauren, Mumien: Es gibt reichlich Sagengestalten zu verhauen. Entwickler Iron Lore muss 2008 trotz der hohen Qualität des Action-Rollenspiels und dessen Add-ons *Immortal Throne* die Pforten schließen. 2016 ist Iron Lore wieder da, wenn auch unter neuem Namen: Als Crate Entertainment haben die Entwickler jahrelang an *Grim Dawn* gearbeitet und dabei Pionierarbeit im Bereich Early Access und Crowdfunding geleistet. Herausgekommen ist ein Spiel, das einzig dem Namen nach kein *Titan Quest 2* ist.



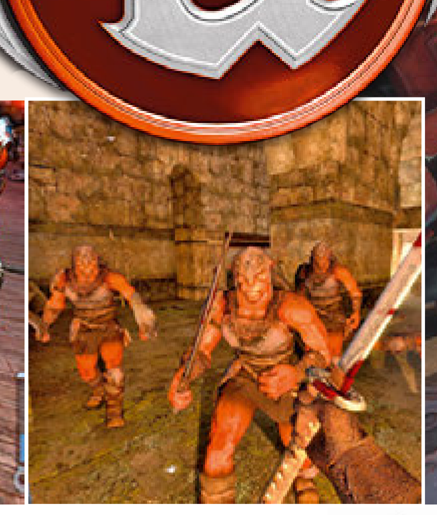
Shooter-Roulette

Unterwasser bis Untertasse: die Ballerhits 2006/2007

Was tun im Sommerloch, wenn einen weder Schwimmbad noch die Fußball-Weltmeisterschaft im eigenen Land reizt? PC Games lesen und sich auf kommende Shooter-Perlen freuen natürlich! Kurz vor Veröffentlichung durfte die Redaktion die ersten Levels des innovativen *Prey* ausprobieren, in denen der Protagonist (ein Indianer an Bord eines Alien-Raumschiffs) mit Portalen, umgedrehter Schwerkraft und Schrumpfstrahlen konfrontiert wird. Zehn Jahre später hat Publisher Bethesda jüngst das gleichnamige Reboot auf der E3 angekündigt. Lustiger Zufall: Mit Arkane Studios arbeitet am neuen *Prey* genau das Studio, das im Sommer 2006 den Release von *Dark Messiah of Might & Magic* vorbereitete. Virtueller Schwertkampf aus der Ego-Perspektive war noch nie so intensiv! Derweil tauchte mit Irrational Games ein anderes Studio sprichwörtlich aus der Versenkung auf: Ken Levine & Co. knüpften mit *Bioshock* an die unbequeme Atmosphäre von *System Shock 2* an, doch das Geschehen wurde von einem Raumschiff auf den Grund des Meeres verlegt. PC Games ließ Leser mit einer großen Vorschau an den ersten, heute legendären Minuten von *Bioshock* teilhaben. Stichworte: Flugzeugabsturz, Leuchtturm, Tauchglocke, Rapture. Das Shooter-Quartett komplettierte *Unreal Tournament 3*. Das hatte neue Modi und jede Menge Fahrzeuge samt Hoverboards im Gepäck, markierte aber auch das vorzeitige Ende von Epics PC-Engagement. Doch es besteht Hoffnung: Momentan ist mit *Unreal Tournament* ein Reboot der fetzigen und schnellen Multiplayer-Shooter-Reihe in Arbeit.









Hitzschlag

Unser Leserbriefonkel Rainer „Rossi“ Rosshirt erhielt in den heißen Monaten des Jahres 2006 gleich mehrere Zuschriften von Menschen, bei denen offenbar die eine oder andere Sicherung durchgebrannt war.

Griff ins Leere

Hey,
könntet ihr mir nicht mal **Black & White 2** *zukommen lassen? Ich habe mein letztes Geld für eine neue Tastatur ausgegeben und mein nächstes spar ich auf* **C&C 3**. *Ich könnte es mir natürlich von einem meiner Freunde brennen lassen, aber das ist ja illegal. Aber wenn ihr mir das Spiel nicht zukommen lasst, sehe ich mich wohl gezwungen, einen kriminellen Akt auszuführen.*

Adrian Hanack

„Echt Schaf? Ja! Echt scharf? Nein!“

Christian Sauerteig im Test zu Championsheep Rally

Virulent

Hallo Herr Rosshirt,
ich habe ein Problem mit meinem Antivirus-Programm: Irgendein Virus blockiert mein Antivirus-Programm und andere Antivirus-Programme finden diesen Virus nicht. Kennst du evtl. ein Programm gegen diesen Virus?

Gruß: Emanuel Meister

GeRAMt

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich wollte gern wissen, wie ich ein Spiel auf meinem RAM installieren kann und welche Vorteile ich davon habe. Danke schon mal im Voraus!

Benjamin Rosenfeldt

Unterstellung

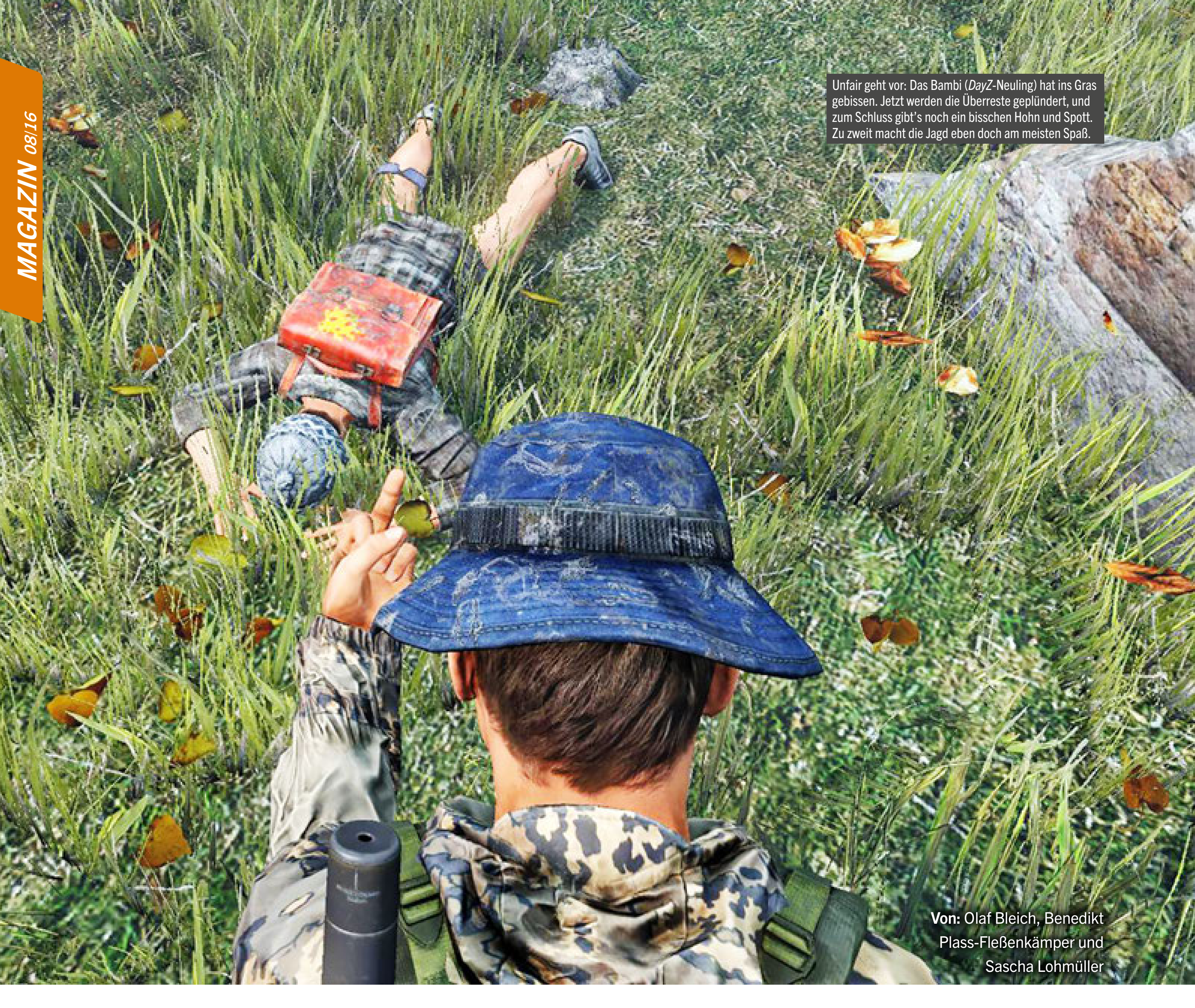
Sehr geehrte Damen und Herren,
ich kaufe alle Spiele. Schon viele von eurer Firma. Warum seid ihr gegen den PC? Warum bringt ihr viele gute Spiele nur auf Xbox/PS2 heraus? Da kauft man als treuer, kaufender Kunde die Games und teure Grafikkarten, damit ihr eine andere Schiene verfolgt.

Mit freundlichen Grüßen: Toni Strodel

Pfui Spinne

Ey, Rossi,
bei mir war eine winzige Spinne im Heft 07, echt jetzt! Die ist mir beim **WoW-Bericht** *durchgelaufen. Danach war sie dann platt, aber ich habe eine Ewigkeit gebraucht, um die Seite wiederzufinden! Blöde Spinnen!*

Robert



Unfair geht vor: Das Bambi (*DayZ*-Neuling) hat ins Gras gebissen. Jetzt werden die Überreste geplündert, und zum Schluss gibt's noch ein bisschen Hohn und Spott. Zu zweit macht die Jagd eben doch am meisten Spaß.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Die dunkle Seite des Spielers

Online-Spiele sind ein Schlachtfeld, auf dem Fairness oft zu kurz kommt. Wie aber fühlt man sich eigentlich als Online-Rowdy? Und welche Beweggründe haben Spieler, sich im Netz danebenzubenehmen?

Moderne Video- und Computerspiele schenken dem Nutzer viele Freiheiten. Dank großer Server-Kapazitäten und leistungsfähiger Hardware bilden die Programme nicht selten nur noch das Grundgerüst – für das eigentliche Befüllen der virtuellen Welten sind mitunter die Communitys selbst verantwortlich. Das wohl bekannteste Beispiel für die exemplarische Darstellung verspielter Kreativität bleibt *Minecraft*: Der vom schwedischen Indie-Programmierer Markus „Notch" Persson entwickelte Klötzchen-Klassiker gilt als Vorzeigeprodukt der aktuellen Software-Generation. Er stellt nicht sich selbst in den Mittelpunkt, sondern die schöpferischen Fähigkeiten der Spieler.

Allerdings gibt es eben auch jene Titel, die zwar ähnliche Freiheiten bieten, aber weitaus weniger konstruktiv daherkommen. In den vergangenen Jahren setzten sich Multiplayer-Survival-Spiele wie *DayZ*, *Rust* oder *Ark: Survival Evolved* an der Spitze der Steam-Verkaufscharts fest und sorgten für eine Menge positive wie negative Publicity. Denn die völlige Freiheit geht einher mit kuriosen und teils verstörenden Auswüchsen. Man erinnere sich nur an *DayZ*-Spieler, die andere zum Singen der Nationalhymne zwangen oder sie anderweitig regelrecht folterten.

Inzwischen hat jeder in Spielen wie *DayZ*, *Rust* oder auch *The*

Was der Kollege rechts nicht weiß: Die drei anderen Spieler stecken unter einer Decke und werden ihn gleich fesseln.



Ein Bambi auf dem Rollfeld: Spieler ohne jegliche Ausrüstung sind in *DayZ* nahezu hilflos und werden genau deshalb gerne als Lockvogel eingesetzt. Schließlich kann ein nackter Mann auch nichts verlieren.



Erwischt! Dieser Spieler stopft sich gerade mit Äpfeln voll und hat deshalb nicht aufgepasst. Auf dem Rücken trägt er eine wertvolle M4A1. Die ist er aber auch gleich wieder los …

Division die Chance, die innere Drecksau zu entfesseln und seinen Frust an anderen auszulassen. Aber wie fühlt man sich dabei eigentlich? Mal jemanden zu piesacken, ist ja bekanntlich das eine. Gezielt als Troll durch virtuelle Welten zu lustwandeln, aber das andere. Wir wollten wissen, wie sich das anfühlt.

Aus zweiter Hand: Der YouTuber „MafuyuX" berichtet

Unser Selbst-Experiment zeigt, dass die Verwandlung zum Online-Rowdy Zeit und auch eine gewisse Form der Hingabe benötigt. Dennis Werth ist Projektleiter des Online-Magazins www.playnation.de und betreibt mit Spielen wie *DayZ* oder *Ark: Survival Evolved* den äußerst erfolgreichen YouTube-Kanal „MafuyuX". Mit mehr als 450.000 Abonnenten besitzt er nicht nur eine große Community, sondern hat online in Hunderten von Spielstunden schon einiges miterlebt. Regelmäßige *DayZ*-Sessions mit seinen Fans enden nicht selten im Desaster. „Die Leute sind unfassbar erfinderisch, manchmal schon beinahe krank. Sie denken sich immer neue Methoden aus", sagt Werth. Er erzählt im Interview von gezielten Überfällen: Ein Lockvogel wird vorgeschickt und markiert gegenüber der anderen Gruppe das arme Opfer, dessen Kamerad von Banditen gefangen genommen wurde. „Ich bin bei solchen Typen generell skeptisch. Aber meine Teamkollegen haben ihm geglaubt. Was ist passiert? Wir wurden in einen Wald gelotst und hinterrücks abgeknallt. Es war ein Hinterhalt." Für ihn ist *DayZ* weit mehr als nur ein Spiel. Dadurch, dass Spieler über Stunden ihren Loot zusammensuchen, kämpfen sie darum, als würde es um ihr eigenes Leben gehen. Auf dem Weg zu der perfekten Ausrüstung scheuen aber manche auch nicht vor miesen Touren zurück.

„Die Leute spielen auch krasse Psychotricks mit einem. Einer benutzte mal Walkie-Talkies und lockte unsere Gruppe damit in einen Zellentrakt. Als wir nachschauten, wo die Stimmen herkamen, fiel er uns in den Rücken", erklärt „MafuyuX" im Gespräch. Regelmäßig spielt er auch gegen die Community: „Wir machen sogenannte Routen-Sessions. Das bedeutet: Wir fünf befinden uns in einem festen Areal auf der Karte und laufen einen bestimmten Weg ab. Die Community darf uns jagen. Bis jetzt sind wir aber immer lebend angekommen."

Allerdings gab es in einer vergangenen Runde bereits im Vorfeld Probleme. Zwei Teamkameraden wurden noch vor dem offiziellen Beginn der Session abgeschossen, sodass die Partie verschoben werden musste. Den Grund erklärt „MafuyuX" wie folgt: „Es gibt zwei Leute, die sind extrem eifersüchtig. Die haben früher mal mit einigen meiner Teammitglieder zusammengespielt. Ich habe mit denen gar nichts zu tun. Jedenfalls benutzten diese beiden das Portal gametracker.com, um unseren Server herauszufinden. Auch nach zwei Jahren versuchen die immer noch, unsere Videos zu sabotieren. Beim letzten Mal ist es ihnen sogar zumindest kurzzeitig gelungen."

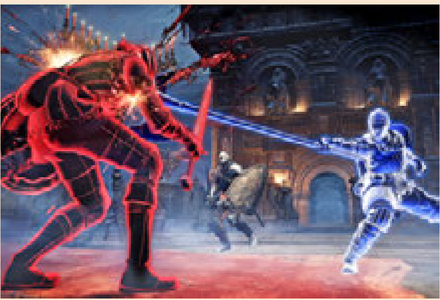
DayZ ist ein ungemein zeitintensives Spiel. Entsprechend sind solche Attacken für Dennis Werth umso schmerzhafter. Allerdings kann auch er sich nicht ganz davon freisprechen, hin und wieder mal seine Machtposition auszunutzen. „Wir trafen letztens ein Bambi, das uns mit tschechi-

ARSCHLOCH SEIN, ABER WO UND WIE?

Natürlich, man könnte auch auf die Straße laufen und Passanten beleidigen, wenn einem gerade danach ist, um einfach mal den inneren Schweinehund raushängen zu lassen. Aber das ist erstens moralisch und zweitens strafrechtlich bedenklich. Hier daher ein paar virtuelle Alternativen für angehende Unsympathen.



Manche nennen es trollen, andere nennen es Taktik: Auch Fußballsimulationen wie *FIFA 16* oder *Pro Evolution Soccer 2016* eignen sich hervorragend, um andere Spieler zur Weißglut und in den Rage-Quit zu treiben. Denn wer kicken will, benötigt dafür zwangsläufig auch das Leder. Entsprechend sollten *FIFA*-Hooligans einfach den Ball immer schön hintenrum durch die eigenen Reihen laufen lassen und zwischendurch den Gegner noch mit ein paar Dribblings verunsichern. Besonders gut funktioniert das natürlich mit extrem starken Teams wie Real Madrid.



Dark Souls 3 ist natürlich ein perfekter Ort, um anderen Spielern das Leben schwer zu machen. Schließlich ist das Fantasy-RPG schon von Haus aus äußerst unnachgiebig. Wer die Welt anderer Spieler als Geist heimsuchen möchte, benötigt einen geborstenen roten Augapfel und die Kraft der Glut. Idealerweise attackiert man also nach einem Bosskampf. Super für Übergriffe: Mit dem Chamäleon-Zauber verwandelt man sich in etwas Unauffälliges und kann so anderen Teilnehmern auflauern. Am besten wartet man einfach als Statue hinter einer Ecke und fällt den Gegner dann von hinten an.



Mit der Dark Zone besitzt Ubisofts MMO-Shooter *The Division* bereits eine eigene Spielwiese zum Ausleben des inneren Trolls. Beliebte Arschloch-Taktiken sind in diesem Fall: Extraktionspunkte mit einem durchschlagskräftigen Scharfschützengewehr ausspähen und andere Jäger beim Anbringen der Beute attackieren. Alternativ eignet sich auch eine Granate ganz hervorragend, um eine Spielertraube dingfest zu machen. In der Gruppe kann man in *The Division* natürlich auch gemeinsam auf Spielerhatz gehen, muss aber dann auch mit den Konsequenzen leben.

schem Akzent ansprach. Er bat uns um Hilfe. Ich war mir nicht sicher, ob es nicht wieder eine Falle ist. Die anderen haben ihm vertraut. Ich habe ihn dann geärgert und habe ihn beispielsweise aufgefordert, drei Worte auf Deutsch zu sagen. Später habe ich ihn immer ‚Äffchen' genannt, weil er geduckt neben uns her gelaufen ist. Wirklich schlimme Sachen habe ich ansonsten aber nicht gemacht", beschwichtigt der Portalleiter und YouTuber später. Der anfängliche Argwohn erwies sich im Spielverlauf als unbegründet. In einem späteren Feuergefecht kämpfte der Tscheche Seite an Seite mit der Playnation-Crew und opferte sich sogar für das Team. „Ich fand das total cool und hätte echt nicht damit gerechnet", gesteht Werth.

„Man fühlt sich schlecht"

Von echten Foltermaßnahmen hat er bislang Abstand genommen. Hin und wieder fesselt er andere Spieler und betont, dass dies ausschließlich zum Selbstschutz wäre. Überhaupt scheint der materielle Egoismus eine große Rolle in Spielen wie *DayZ*, *Rust* oder *Ark* einzunehmen. Nur wenige agieren ganz bewusst als Banditen, vielmehr verwandelt das Spiel einen irgendwann. Mit jeder negativen Erfahrung wächst eine gewisse Skepsis gegenüber anderen Teilnehmern. Die Angst, die eigene Beute und damit den Spielfortschritt zu verlieren, erzeugt einen grundsätzlichen Verdacht, der meist zu Auseinandersetzungen führt. Zugleich aber entwickelt sich schnell eine Gleichgültigkeit gegenüber jedem Fremden. Denn potenziell ist er sowohl eine Bedrohung als auch eine laufende „Schatztruhe".

Auch unsere Mitspieler Sascha Degler und Christof Michalski berichten von ähnlichen Erfahrungen. Selbst wenn man mit einem Fremden längere Zeit kooperiert, bedeutet das nicht, dass dieser kein Freiwild ist. „Wir spielten letztens mit jemandem, der sich uns angeschlossen hatte. Doch als er uns auf den Keks ging, haben wir ihn umgeschossen. Danach fühlte ich mich garantiert für eine Stunde wirklich



Dennis Werth ist Portalleiter bei www.playnation.de und betreibt zudem den YouTube-Kanal „MafuyuX". Er hat mehrere hundert Spielstunden mit *DayZ* verbracht und veröffentlicht auch heute noch regelmäßig Videos zu dem Survival-Abenteuer.



Alleine ist die Festnahme eines anderen Spielers nahezu unmöglich. Zu zweit kann einer Feuerschutz geben und der andere übernimmt die Drecksarbeit. Das arme Opfer wartet geduldig ab, was mit ihm passiert.



Viel lustiger als das Foltern eines Bambis ist natürlich die Jagd. Nur mit einem Kleid und einem Kinderrucksack bekleidet, sucht der Arme das Weite. Doch er hat keine Chance.

schlecht", gesteht Degler während einer *DayZ*-Session. Das von Bohemia Interactive entwickelte Survival-Abenteuer besitzt – zumindest in der aktuellen Version 0.60 – keinerlei alternative Beschäftigungsmöglichkeiten abseits des Kampfes und des Sammelns von Gegenständen. Strafen oder Nachteile für Attacken gibt es nicht. Dadurch entsteht eine Art „Lagerkoller".

Das Online-Magazin Kotaku verweist in diesem Zusammenhang auf den sogenannten „Lucifer Effect", den die meisten vermutlich aus dem Gefängnisfilm *Das Experiment* mit Moritz Bleibtreu und Wotan Wilke Möhring in den Hauptrollen kennen: In Isolation tendieren Menschen dazu, ihre Machtposition auszunutzen. Dies kulminiert schließlich in einem direkten Konflikt mit Unterlegenen und in einem sozialen Ungleichgewicht. Der psychologische Druck entlädt sich in Gewalt – ganz ähnlich wie in *DayZ*.

Auch Dennis Werth sieht einen Zusammenhang zwischen dem Videospiel und der eigenen Psyche: „Spieler empfinden durch die virtuelle Waffe eine Art von Macht und nutzen diese aus, um Schwächere zu ärgern oder zu quälen", sagt der 26-Jährige. „Ich habe schon mitbekommen, dass man Gruppen von Bambis um Leben und Tod oder gar um einen Sack Reis kämpfen ließ. Folteraktionen mit verdorbenem Essen oder Demütigungen gibt es natürlich auch. Letztlich gehören zu solchen Aktionen aber auch immer zwei. Schließlich kann sich jeder sofort ausloggen und auf einem anderen Server beginnen." Die meisten Banditen



Da läuft der nächste Spieler einfach vorbei. Campen bleibt besonders an Straßen oder Bahngleisen ein populärer Trick. Unerfahrene Spieler nutzen diese nämlich als Orientierungshilfe und sind dadurch ungeschützt.

Das Selbst-Experiment: Einmal Arschloch in DayZ sein

Tag 1: Aller Anfang ist schwer

Ich starte meinen Selbstversuch mit einem Bambi – also einem frischen Spielcharakter ohne Ausrüstung. Ich würde mich selbst eher als gutmütigen Menschen beschreiben, der auch in Konfliktsituationen lieber den gemeinsamen Konsens als die Konfrontation sucht. Der kompetitive Aspekt in Spielen macht mir natürlich trotzdem Spaß, aber eine gewisse Fairness sollte ebenfalls dabei sein. Entsprechend zögerlich beginne ich mein Abenteuer außerhalb der Stadt Komarovo.

Das Sammeln von Ausrüstungsgegenständen bestimmt die ersten Stunden: Ich klaube einen Rucksack auf, freue mich über meine erste Magnum und behalte Gegenstände wie Fesseln oder auch Kartoffelsäcke gezielt im Inventar. Im Normalfall würde ich diese gar nicht erst mitnehmen, diesmal aber landen sie absichtlich im Gepäck. Schließlich brauche ich sie vielleicht noch.

Die Spielstunden vergehen und mit der Zeit fällt mir auf, dass es wahre Hingabe benötigt, um als hinterhältiger Bandit zu spielen. Meine erste Begegnung mit einem anderen Spieler im Herzen von Chernogorsk endet nämlich in einem kurzen, aber heftigen Kampf. Ich komme erst gar nicht dazu, ihn irgendwie zu quälen. Stattdessen eröffnet mein Gegenüber sofort das Feuer, ehe ich ihn mit einigen Treffern niederstrecke und ihm auf kurze Distanz den Rest gebe.

Allerdings steigt dadurch mein Argwohn gegenüber anderen Teilnehmern. Je weiter fortgeschritten mein Charakter ist und je mehr Zeit ich in ihn investiere, desto weniger möchte ich in direkte Interaktion mit anderen Spielern treten. Schließlich weiß ich ja nicht, wer da am anderen Ende der Tastatur auf mich wartet.

Tag 2: Wie gewonnen, so verloren

Nach meinen Erfahrungen des vergangenen Tages fasse ich einen Entschluss: Ich gaukle anderen Spielern den freundlichen Zombiejäger vor und passe dann einen günstigen Moment ab, um sie zu hintergehen. Inzwischen habe ich mich weiter in den Norden vorgearbeitet und treffe außerhalb von Guba auf einen einsamen Wanderer mit Tarnuniform, Motorradhelm und einer ausgerüsteten Feuerwehraxt. Genau deshalb nenne ich ihn Jason. Er scheint auch schon einige Stunden auf dem Buckel zu haben, entsprechend vorsichtig gehe ich vor. Als er mich bemerkt, drücke ich reflexartig die F2-Taste, und meine Figur hebt beide Arme in die Luft.

„Ich will dir nichts tun", rufe ich beschwichtigend. Keine Antwort. „Ich bin auf der Suche nach Lebensmitteln. Warst du schon in Guba?", lege ich nach. Diesmal erhalte ich eine kurze Antwort: „Nein." Ich wittere meine Chance: „Sollen wir zusammen dort reingehen? Alleine ist *DayZ* irgendwie langweilig." „Okay", knarzt es abgehackt aus dem Lautsprecher. Ich gehe vor, und er hinter mir her. Ein Fehler! In dem Moment, in dem ich ihn aus dem Auge verliere, greift Jason mich von hinten mit der Axt an. Ich kann nicht rechtzeitig reagieren und bin tot. Alles futsch, die gesamte Ausrüstung ist weg. Ich bin frustriert und verbringe den Rest des Tages damit, mein Inventar wieder aufzufüllen.

Tag 3: Langsam reicht's!

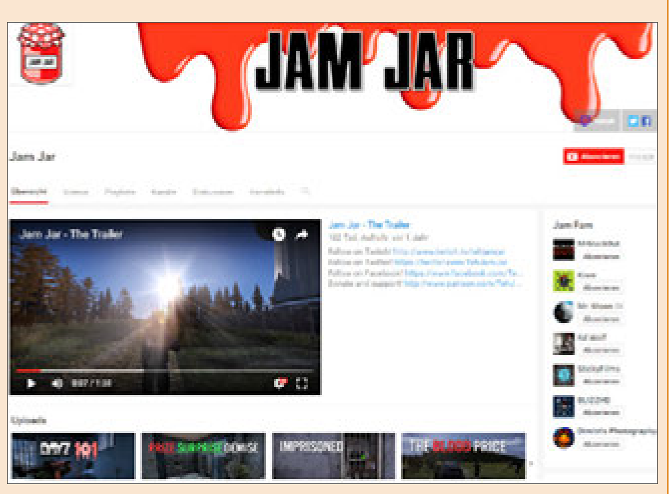
Der Ärger über die verpasste Chance vom Vortag hat in mir etwas verändert: Ich spüre Wut in mir aufkommen – und möchte es jemand anderem heimzahlen. Gesagt, getan: Außerhalb von Berezino kommt ein Bambi auf mich zu und ruft mir „Kannst du mir helfen?" entgegen. Keine Chance! Ich eröffne sofort das Feuer. Der Rest ist Geschichte. Ich gebe zu, einen nahezu Wehrlosen zu erschießen, schüttet bei mir keine Glückshormone aus. Nach einem kurzen „Ha!" macht sich stattdessen Ernüchterung breit. Ich schalte *DayZ* für den Moment aus.

Tag 4: Ich habe einen Plan

Es wird Zeit, koordinierter an die Sache ranzugehen. Also lege ich mir einen Schlachtplan zurecht. Auf meiner ersten Marschroute versuche ich mich als Scharfschütze. Als Solo-Bandit hat man es in *DayZ* nämlich nicht leicht. Schließlich muss ich immer wieder damit rechnen, dass mich eine Gruppe von Spielern attackiert und erledigt. Ich lege mich also außerhalb von Elektro auf einem Berg auf die Lauer und warte ab. Gefühlte Ewigkeiten später taucht endlich ein Spieler auf den Straßen auf. Ich schieße – und verfehle. Verdammt!

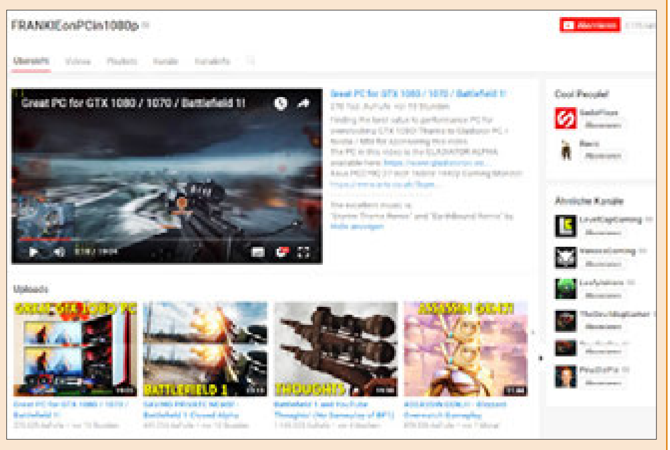
EMPFEHLENSWERTE YOUTUBE-KANÄLE

Wer nach Genuss dieses Artikels Lust auf mehr Fieslings-Geschichten bekommen hat, für den könnten diese Youtube-Kanäle eine gute Anlaufstelle sein.



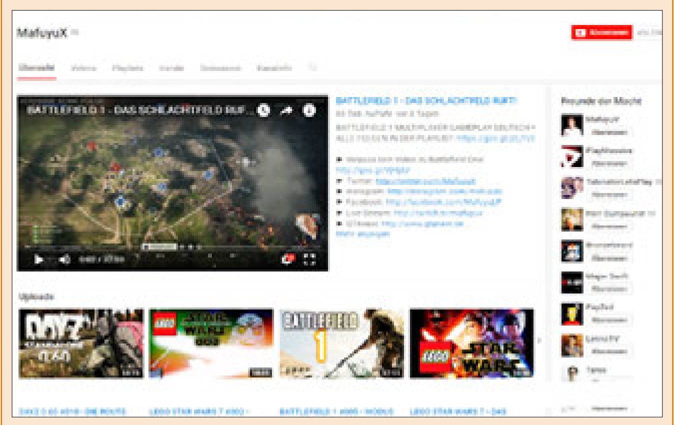
Jam Jar

Jam Jar bietet auf seinem Kanal die vielleicht ungewöhnlichste Mischung von *DayZ*-Videos. Hier gibt es fortgeschrittene Tutorials, aber vor allem interessante Sozialexperimente. Beispielsweise lockt Jam Jar andere Spieler in seinen Unterschlupf und fordert sie auf, seine gefesselten Freunde zu essen. Wer macht mit und wer weigert sich? Jam Jars Content ist clever aufbereitet und obendrein sehr gut vertont. Dadurch erinnern die verschiedenen Episodenformate fast schon an eine TV-Serie.



FRANKIEonPCin1080p

FRANKIEonPC ist mit über drei Millionen Abonnenten einer der größten YouTuber mit einer Vorliebe für Survival- und Abenteuer-Spiele. Er begleitete *DayZ* noch zu Zeiten, als es eine Modifikation zu *ArmA 2* war, liefert aber auch Videos zu *Ark: Survival Evolved*, *Rust* und sogar *Battlefield 1*.



MafuyuX

Unser Experte Dennis Werth betreibt mit „MafuyuX" einen 400.000 Abonnenten starken YouTube-Kanal. *DayZ* ist dabei nur eines seiner Themen. Er liefert fast täglich Let's Plays zu Spielen wie *GTA 5* ab. Viele der Videos entstehen in enger Zusammenarbeit mit der Community. Ebenfalls einen Blick wert: Der durch *DayZ* inspirierte Kurzfilm 400k zur Feier des 400.000. Abonnenten.



Ebenfalls eine beliebte Foltermethode: Gefangene Spieler mit verdorbenem Essen, Benzin oder gar Menschenfleisch zwangsernähren. Erhalten die Opfer im späteren Verlauf keine Medizin, werden sie krank und sterben schließlich.



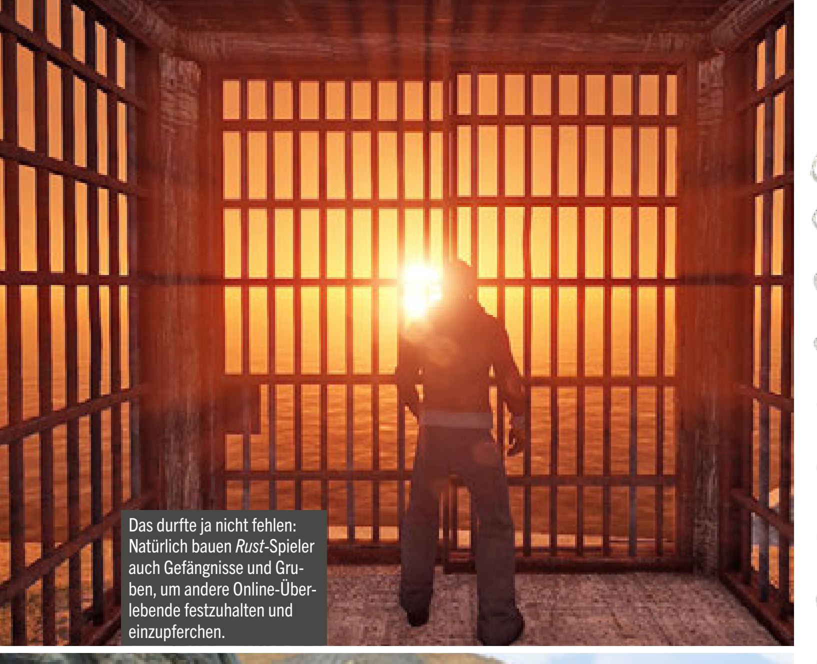
In *Rust* geht es ähnlich aggressiv zu wie in *DayZ*. Allerdings haben sich auf einigen Servern schon Territorien für bestimmte Spielertypen gebildet.

machen sich dabei meist gar keine Gedanken über die Tragweite ihrer Handlungen. Für sie ist es Spaß, für ihre Opfer hingegen eine Art Rollenspiel.

Das Survival-Game *Rust* erweitert das Spielprinzip um Funktionen, die in *DayZ* erst in Zukunft noch implementiert werden sollen. Durch den gezielten Bau einer eigenen Behausung entsteht hier so etwas wie ein territorialer Anspruch: Spieler teilen sich die Welt ein und erschaffen Areale, in denen es eher friedlich zugeht und solche, in denen offen miteinander gekämpft wird. Zugleich entwickeln sich in *Rust* aber auch Auswüchse der realen Zivilisation: Spieler werden als virtuelle Sklaven gehalten und von Anführern zum Arbeiten, Bauen und Jagen angetrieben. Während das noch halbwegs human wirkt, finden sich auf YouTube auch zunehmend Videos, in denen Spieler als virtuelle Sexsklaven gehalten werden. Erneut geht es um die Demonstration von Dominanz. In diesem Fall aber weiten Spieler das Arschlochsein aus und greifen die virtuelle Intimität ihrer Opfer an. Dass daraus natürlich spannende und vor allem emotionale Situationen und Ausbrüche entstehen, ist selbstverständlich. Dennoch muss man sich fragen, ob Spiele derartige Funktionen für die perfekte Simulation haben müssen und welchen Einfluss diese auf die Teilnehmer haben könnten.

Fazit: Wird aus Spaß vielleicht irgendwann ernst?

Ganz egal, ob man sie Trolle, Banditen oder Arschlöcher nennt – das Ausüben virtueller Dominanz auf andere Nutzer ist in komplexen Online-Spielen wie *Rust* oder


Das durfte ja nicht fehlen: Natürlich bauen *Rust*-Spieler auch Gefängnisse und Gruben, um andere Online-Überlebende festzuhalten und einzupferchen.


Sklaverei hat sich zu einem beliebten Berufszweig in der Spielwelt von *Rust* entwickelt. Bereits besser ausgerüstete Gruppen treiben Einsteiger zur Arbeit an, kümmern sich um Ernährung und Unterkunft. Im Gegenzug bauen diese Ressourcen ab oder gehen auf die Jagd.

DayZ weit mehr als nur ein kleiner Scherz am Rande. Es zeigt, dass bestimmte Konzepte über das normale Videospiel hinausgehen und mit der Psyche der Spieler Schabernack treiben. Denn wo es keine Strafen für Angriffe, Folter, Mord und andere Schandtaten gibt, da will man die Grenzen eben für sich selbst gerne bis zum Äußersten ausloten.

Im Selbstversuch zeigte sich allerdings, dass man das vielleicht gar nicht unbedingt will. Wer nämlich das virtuelle Arschloch gibt, der muss dies auch mit voller Hingabe tun. Ohne Einsatz und einen Plan funktionieren hinterhältige Aktionen nur noch äußerst selten. Denn durch die Angst, das persönliche Eigentum – in diesem Fall der erbeutete Loot – zu verlieren, wird in den meisten Spielen zuerst geschossen und danach geredet.

Wer also als Arschloch einen der genannten Titel spielen möchte, muss sich gezielt Strategien überlegen, wie man sich das Vertrauen der Mitspieler erschleicht. Die wichtigste Frage bleibt aber bestehen: Will man das überhaupt? Natürlich macht der PvP-Charakter diese Spiele erst so richtig spannend, aber muss man dabei wirklich an die Grenzen des moralisch Vertretbaren gehen und anderen Teilnehmern wissentlich den Spaß verderben – selbst wenn es rein virtuell ist?

Wir jedenfalls sind lieber Überlebende, die die Waffe nur dann zücken, wenn es notwendig ist und um die Selbstverteidigung geht. Ganz sicher ist aber, dass in jedem von uns ein kleiner Drecksack steckt – und genau das macht ja letztlich auch den Reiz von Spielen wie *DayZ* und Konsorten aus. ❑

Das Sniper-Leben ist offensichtlich nichts für mich. Also probiere ich den nächsten Trick: Mit einer ausgelegten Magnum möchte ich andere Spieler anlocken. Das klappt besser. Während sie noch im Inventar wühlen und die Waffe begutachten, kann ich sie angreifen. Inzwischen ist mir egal, wie viele Stunden die anderen in den Aufbau ihres Charakters investiert haben. Hauptsache, ich lande satte Treffer und komme ungeschoren davon.

Zum Ende meiner Session habe ich eine Mine gefunden. Die platziere ich taktisch clever auf einer Straße und warte ab, bis mir ein anderer Spieler entgegenkommt. Sofort recke ich die Arme in die Luft und tue so, als würde ich mich ergeben. Dazu versuche ich ihn in ein Gespräch zu verwickeln und lege als Friedensangebot einige Konservendosen auf den Boden. Mein Plan geht auf: Der Bursche kommt schnurstracks auf mich zu – und rennt direkt in die Mine. Was ich dabei nicht bedacht habe: Durch die Explosion sind nun weite Teile seiner Ausrüstung unbrauchbar. Egal.

Tag 5: Ich brauche Verstärkung!

Aber wie ja bereits angedeutet, haben es Solo-Banditen in *DayZ* schwer. Für den letzten Teil meines Experiments hole ich mir also einen Freund zur Verstärkung. Die Aufgabenverteilung ist klar: Ich bin der Lockvogel und er gibt mir Rückendeckung. Wir kommunizieren nicht über den integrierten Voice-Chat, sondern benutzen Skype im Hintergrund. So können wir uns absprechen, ohne dass es jemand mitbekommt.

Diesmal gehen wir richtig in die Vollen. Als Vorbereitung buddeln wir mit einem Steinmesser Würmer aus und sammeln ein Kleid auf. Jetzt wollen wir jemanden so richtig demütigen. Der Plan funktioniert. In der Nähe der Fabrik nehmen wir einen durchschnittlich ausgerüsteten Spieler in die Zange. Ich rufe ihm entgegen: „Hände hoch und ergib dich. Dann wird dir nichts passieren.“ Er antwortet nur: „Ach kommt schon, was hast du vor?“ Ich versuche ihn zu beruhigen, als ich ihm die Handschellen anlege. Ich durchstöbere sein Inventar und nehme alles mit, was ich gebrauchen kann. Den Rest werfe ich in die Umgebung.

Danach kommt der „unangenehme“ Teil: Hosen weg, Klamotten weg. Vor uns hockt ein wehrloser, nahezu unbekleideter Typ. In meiner Magengrube macht sich ein ungutes Gefühl breit. Irgendwie stellt sich bei mir kein Machthunger ein. Vielmehr bekomme ich ein schlechtes Gewissen. Zum einen, weil ich dem Burschen gerade sein Spiel versaue, zum anderen weil ich ihn demütige. Aber sei's drum: Ich ziehe ihm das Kleid an, setze ihm eine Bommelmütze auf und gebe ihm netterweise auch noch einen Marienkäferrucksack. So sieht also ein Schulmädchen in *DayZ* aus. Danach füttere ich mein Versuchskaninchen noch mit einigen Würmern.

Aber wie bringt man eine solche Geschichte jetzt zu Ende? Wenn wir ihn laufen lassen, riskieren wir, dass er sich womöglich rächt. Vielleicht hat er auch noch Freunde dabei. „Okay, steh auf“, sage ich und löse die Fesseln wieder. „Du siehst toll aus. Und jetzt: LAUF!“ Los geht die lustige Hasenjagd. Unser Opfer bleibt auf der Flucht an einem Zaun hängen, ehe wir es zur Strecke bringen. Ich positioniere mich über der Leiche, zeige ihr den Mittelfinger und mache einen Screenshot. Puh, das war unangenehm.

Tag 6: Ich will nicht mehr das Arschloch sein

Natürlich hätte man diesen Selbstversuch noch weitertreiben können. Doch mir geht die Faszination der gezielten Demütigung und Spielspaß-Sabotage gegen den Strich. Wieso sollte es mir Freude bereiten, andere virtuell zu ärgern und ihren Fortschritt zu versauen? Allerdings habe ich bei mir schnell eine gewisse Gleichgültigkeit festgestellt: Mir war letztlich mein Gegenüber egal, Hauptsache ich verliere nicht mein eigenes Inventar. Es geht in *DayZ* häufig um präventiven Selbstschutz. Ich kenne den anderen Spieler nicht und weiß nicht, ob er mir nicht irgendwann einfach in den Rücken fällt. Noch nicht mal bei Freunden kann ich mir dessen sicher sein.

Machte das Abschießen anderer Spielerfiguren noch Spaß, sorgte das gezielte Demütigen und Foltern bei mir für keinerlei Hochgefühl. Stattdessen war es eine lästige Pflichtaufgabe, um die persönlichen Grenzen auszuloten. Offensichtlich besitze ich keine verborgenen Machtfantasien, sondern bin eher friedfertiger Natur. Ein Beinahe-Bambi in eine Schulmädchenuniform zu stecken und anschließend über das Feld zu jagen, ist nur für den Augenblick unterhaltsam. Denkt man aber drüber nach, geht das schon einen Tick zu weit. Und ich bleibe dabei: Player vs. Player ist eine feine Sache. Aber man muss auch immer Mensch bleiben.



20 Jahre pcgames.de

1996 ging die erste Version der Webseite von PC Games ans Netz. Grund genug, im Jubiläumsjahr einmal auf die Anfänge und Krisen zurückzublicken.

Von: Matthias Dammes

Wer von euch kann sich noch erinnern, wie es war, als das Internet noch in den Kinderschuhen steckte? Als allein das Herstellen einer Verbindung ein gewisses technisches Verständnis voraussetzte? Sollte dies auf euch zutreffen, dann wart ihr vielleicht auch schon online unterwegs, als PC Games erstmals mit einer eigenen Webseite in den Weiten des World Wide Web zu finden war. Im April 1996, also nur rund fünf Jahre, nachdem Internetpionier Tim Berners-Lee die Grundlagen des WWW öffentlich zugänglich machte, startete der Computec-Verlag mit pcgames.de seine erste eigene Internetpräsenz. Entsprechend feiern wir in diesem Jahr das 20-jährige Jubiläum von pcgames.de.

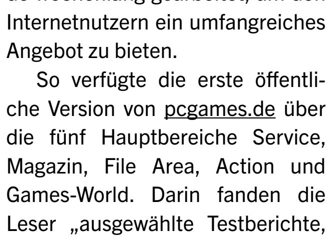
Wie alles begann

Doch wie fing eigentlich alles an? Computec-Geschäftsführer Hans Ippisch, damals Redakteur, erinnert sich: „Grundsätzlich arbeiteten damals fast ausschließlich Technikfreaks für unseren Verlag, die alle Gadgets und Konsolen zuerst haben mussten. [...] Wir waren daher nicht nur der erste Verlag mit Demo-Disketten, Demo-CDs oder Demo-DVDs, sondern wollten auch – da wir Compuserve für die redaktionelle Arbeit schon lange Jahre einsetzten – natürlich auch eine Website für unser damals größtes Magazin haben.“ Also wurde wochenlang gearbeitet, um den Internetnutzern ein umfangreiches Angebot zu bieten.

„Meine erste, je im WWW-fähigen Internet angesteuerte Webseite war tatsächlich diese hier.“
Christian Zamora, Webentwickler

So verfügte die erste öffentliche Version von pcgames.de über die fünf Hauptbereiche Service, Magazin, File Area, Action und Games-World. Darin fanden die Leser „ausgewählte Testberichte, erste Screenshots zu künftigen Spielehits, eine Bugfix-Datenbank mit Suchfunktion, Tipps & Tricks zu allen wichtigen Spielen und vieles, vieles mehr“, wie es damals in der PC-Games-Ausgabe 05/96 beschrieben wurde. Um die Webseite in vollem Umfang nutzen zu können, benötigten User seinerzeit den framefähigen Webbrowser Netscape Navigator 2.x oder die Beta-Version des Microsoft Internet Explorer 3.0. Doch natürlich ging der Start ins digitale Zeitalter für PC Games nicht ohne Probleme vonstatten.

Einige Bereiche der Webseite befanden sich zum Launch noch „Under Construction“ und konnten erst Wochen später zur Verfügung gestellt werden. Auch auf großzügige Bebilderung der Inhalte musste weitestgehend verzichtet werden. Denn große Bilddateien „waren mit den damaligen Brandbreiten des Internets kaum zumutbar“, erklärt Hans Ippisch. „Genau genommen war das ganze Projekt damals eine einzige Schwierigkeit.“ So sorgte auch das „moderne“ Erscheinungsbild mit Frames und Java-Script-Animationen für Probleme bei einigen Usern, die durch nicht kompatible Onlinedienste nur leere Seiten zu sehen bekamen.



„Genau genommen war das ganze Projekt damals eine einzige Schwierigkeit.“
Hans Ippisch, Geschäftsführer

Dennoch erfreute sich pcgames.de sehr schnell großer Beliebtheit. So verzeichnete die Redaktion bereits in den ersten Wochen über 10.000 Besucher. Da es damals noch kein Forum gab, gehörte bei der wachsenden Community vor allem der Chat zu den meistgenutzten Features der Seite. Dabei diente das Tool nicht nur zum Austausch unter den Lesern. In regelmäßigen Abständen fand das PC-Games-Plauderstündchen statt, bei dem Redakteure zu bestimmten Themen mit den Chat-Teilnehmern diskutiert haben. Die Termine der Plauderstunden, mit den anwesenden Redakteuren und den geplanten Themen gab es stets vorab in der



Die erste Startseite von pcgames.de aus dem April 1996 bestand aus wenigen Elementen. Darunter die Links auf die fünf Hauptbereiche Service, Magazin, Files, Action und Games-World.

aktuellen Ausgabe der PC Games zu lesen.

Die Redaktion im Chat

Für lange Zeit blieb der Chat das beliebteste Kommunikationstool und lockte gegen Ende 1997 auch einen gewissen Christian „Zam“ Zamora an, der inzwischen bereits seit zehn Jahren als Entwickler und Community Manager für Computec tätig ist. Auch wenn er damit nicht ganz zu den Usern der ersten Stunden gehört, hat er doch die Anfänge der Webseite als Leser miterlebt. Nach seiner Aussage war pcgames.de sogar die erste WWW-Seite, die er jemals angesurft hat. Auch für ihn war der Chat einer der Hauptaufenthaltsorte. Dort „tummelten sich allerlei interessante und schräge Gestalten, zu einigen habe ich heute noch Kontakt oder sogar ein freundschaftliches Verhältnis“.

So waren neben PC-Games-Legende Rainer Rosshirt auch immer wieder Redakteure anzutreffen. „Mit einigen schloss ich damals schon nette Kontakte und unterstützte beispielsweise Joachim Hesse (PCA) bei Recherchen zu bestimmten Spielen oder wurde in *Enemy Territory* von Christian Müller vernichtend geschlagen“, berichtet Zam von seinen Erlebnissen. Als denkwürdiger Moment ist ihm außerdem eine aus dem Nichts entstandene, stundenlange verbale Auseinandersetzung zwischen *Star Wars*- und *Star Trek*-Fans im Gedächtnis geblieben, wessen Schiffe denn nun die besseren seien.

Natürlich hat sich pcgames.de über die Jahre stetig weiterentwickelt. Die Technik von Browsern und Webseiten wurde immer ausgefeilter und die Geschwindigkeit der Internetverbindungen nahm weiter zu. Neben mehr und größerem Bildmaterial ermöglichte der Fortschritt schließlich auch Videos, ein Moment, an den sich Hans Ippisch noch sehr gut erinnern kann: „Pixelig, ewige Ladzeiten – aber ein grandioses Erlebnis! So mancher User von heute würde nach etwa 1 Sekunde die Website wieder verlassen …“

Nacht-und-Nebel-Aktion

Zur Jahrtausendwende begannen dann die Planungen für die erste große Neugestaltung und Neuentwicklung des gesamten Webauftritts, inklusive eines komfortablen Redaktionssystems (CMS) zur einfachen Pflege der Inhalte. Dafür wurde Ende 1999 ein detailliertes Konzept mit allen gewünschten Features ausgearbeitet und an einen externen Entwickler übergeben. Dieser sollte bis zum Sommer 2000 ein professionelles System entwickeln. Wie sich später herausstellte, war das Projekt allerdings nicht in den besten Händen.

„Noch am 24. August 2000 hieß es nach der mehrmonatigen Entwicklung, alles sei im Plan und dem Launch spätestens am 6. September stünde nichts im Wege. Ein Artikel mit der Ankündigung für die neue Webseite war entsprechend auch in der PC Games 10/2000 erschienen. Kurz vor dem gesetzten Fertigstellungstermin kam dann allerdings die Offenbarung: Es waren nicht einmal die grundlegendsten Funktionen implementiert“, erinnert sich Markus Wollny,



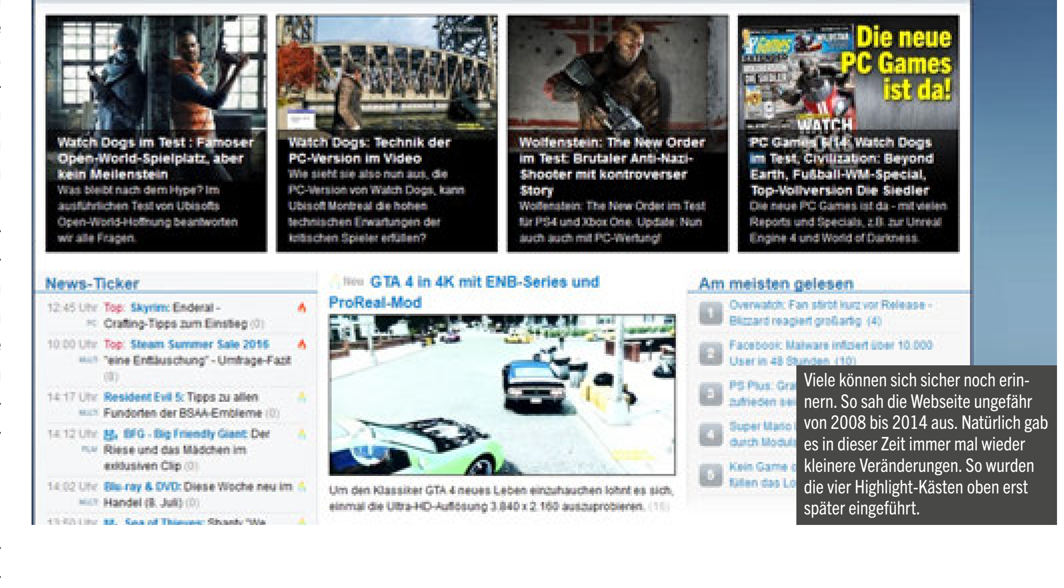
Dieses Bild vermittelt einen Eindruck vom Aussehen der Webseite ungefähr in der Zeit von 1997 bis 1999. Leider existiert nur noch dieser Nachbau und kein Bild der damaligen Originalseite mehr. Schön zu erkennen ist dennoch eines der wichtigsten und meistgenutzten Elemente der damaligen Zeit auf pcgames.de – der Chat.



In der PC-Games-Ausgabe 10/2000 wurde dieser Screenshot eines neuen Webseiten-Entwurfes abgedruckt. Er diente zusammen mit einem ausführlichen Artikel und weiteren Bildern der Ankündigung des ersten großen Relaunches von pcgames.de, der Anfang September 2000 erfolgen sollte. Ein unzuverlässiger Entwicklungspartner brachte den geplanten Neustart jedoch erheblich in Gefahr. Nach einigen durchgearbeiteten Nächten ging die Seite dann mit deutlich weniger Features online und wurde auch relativ schnell wieder umgebaut.



Seit dem Juni 2014 ist pcgames.de im aktuellen Gewand zu bewundern. Ziel der letzten Umstellung war vor allem die Schaffung eines responsive Designs für die optimale Darstellung auf Desktop-PCs und Tablets. Plattform-Filter geben dem Leser eine bessere Kontrolle über das stark ausgeweitete Themenangebot.



Viele können sich sicher noch erinnern. So sah die Webseite ungefähr von 2008 bis 2014 aus. Natürlich gab es in dieser Zeit immer mal wieder kleinere Veränderungen. So wurden die vier Highlight-Kästen oben erst später eingeführt.

heute Leiter der Webentwicklung bei Computec. Um den Lesern trotzdem die versprochene neue Webseite präsentieren zu können, musste zu drastischen Maßnahmen gegriffen werden. „Wir hatten nun nur noch 10 Tage Zeit bis zum kommunizierten Launch-Termin und weder ein CMS-Backend noch eine auch nur annähernd lauffähige Webseite. Unser damaliger Chefentwickler nahm sich daher einen Eimer eines einschlägig bekannten Energy Drinks und baute beinahe über Nacht die erste tatsächlich funktionsfähige Version von Webseite und dahinter liegender Datenbank", so Wollny weiter.

Chinesische Invasion

Viele weitere Entwicklungen folgten, die neue Funktionen hinzufügten, aber auch Erfahrungen der User und aus dem redaktionellen Ablauf führten immer wieder zu Änderungen. Dabei stand unser Entwicklerteam auch weiterhin immer wieder vor schwierigen Problemen und scheinbar unlösbaren Herausforderungen. Die größte Krise erlebte pcgames.de im Jahre 2012, als die Webseite massiv von chinesischen Hackern angegriffen wurde. Den Angreifern war es gelungen in die Serverinfrastruktur einzudringen und die Webseiten des Verlags als Spam- und Exploit-Schleudern zu missbrauchen.

„Zam und ich sowie unser Hosting-Dienstleister und schließlich auch eine externe Consulting-Firma waren beinahe 24/7 damit beschäftigt, den eigenen Traffic zu analysieren, Backdoors aufzuspüren, Rootkits zu eliminieren und allgemein den Schaden zu begrenzen, bis endlich alles sauber und abgedichtet war. Neben einem Beinahe-Nervenzusammenbruch hatten wir am Ende eine steile Lernkurve hinter uns und seither einiges an Gegenmaßnahmen am Start", berichtet Markus Wollny von dieser schwierigen Zeit.

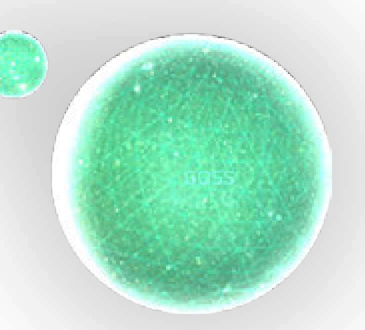
Bereit für die Zukunft

Ungeachtet aller Krisen und Rückschläge hat sich pcgames.de stets weiterentwickelt. Der letzte große Relaunch erfolgte im Jahre 2014. Das zu dem Zeitpunkt bereits rund sechs Jahre alte Design wurde durch eine völlig neue und moderne Aufmachung im responsive Design ersetzt. Ein stärkerer Fokus auf die Bebilderung soll User direkt ansprechen. Außerdem haben wir Plattform-Filter eingeführt, die den unterschiedlichen Interessen unserer Leser nach der Ausweitung unseres Themenangebots auf Multiplattform-Inhalte gerecht werden.

Auch in Zukunft arbeiten wir weiter an der stetigen Verbesserung unseres Angebots. Erst kürzlich haben wir die Online-Auftritte von WIDESCREEN und SFT auf pcgames.de integriert. Dort erhaltet ihr von den Kollegen das Neueste aus der Welt des Films und der Technik. Schon bald hoffen wir euch den neuen Premium-Service präsentieren zu können, der es euch für einen monatlichen Obolus unter anderem ermöglicht, die Webseite werbefrei zu genießen. Wir werden uns für euch weiter ins Zeug legen, damit ihr auch die nächsten 20 Jahre auf pcgames.de alles rund um die Welt des Gamings und darüber hinaus findet. ❑

> „Neben einem Beinahe-Nervenzusammenbruch hatten wir am Ende eine steile Lernkurve hinter uns."
>
> Markus Wollny, Leiter Webentwicklung

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Vereinzelt beschweren sich Leser, weil sich unter meinen Rezepten bislang kein einziges für Tofu befand. Ich bitte hier in aller Form um Verzeihung."

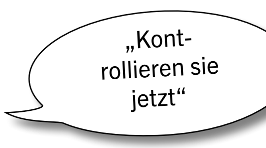
Es ist keineswegs so, dass ich etwas gegen Menschen hätte, die Tofu mögen – ich rühr ihn nur nicht an (den Tofu – nicht den Menschen). Diese Abneigung ist kein Vorurteil, sondern ein Urteil. Eigentlich habe ich bezüglich Nahrung keine Befangenheiten. Ich aß Pastetchen, die es überall in Portugal zu kaufen gibt und die mit Fleisch, Fisch, Gemüse oder Obst gefüllt werden. Bisweilen machte es mir zwar Angst, wenn die Inhaltsstoffe nicht klar einer dieser Gruppen zugeordnet werden konnten, aber davon ließ ich mich nicht abstoßen. Ich habe mich selbst im tiefsten Asien nicht von gebratenen Heuschrecken schrecken lassen, die sich als erstaunlich genießbar herausstellten. Lediglich die dort ebenfalls angebotenen gebratenen Käferlarven sorgten für überraschende Magenentleerung meinerseits. Noch weiter östlich kam ich in den zweifelhaften Genuss von Eiern, welche unter der Schale in schillerndem Purpur erstrahlten und rochen wie ein Dixi-Klo in Wacken. Schlimmer empfand ich nur noch die in England angebotene Pfefferminzsauce. Selbst meine geliebte bayrische Küche hält so manches gruselige Häppchen bereit, wie zum Beispiel den Presssack, dessen Inhaltsstoffe nur von Metzgersvater zu Metzgerssohn weitergegeben werden – in der Regel laut lachend. Es gibt zwei Sachen, die man nie in Bayern zu sehen bekommt. Die Baustelle von einem neuen McDonald's und einen Metzger, der Presssack isst.

Tofu habe ich natürlich auch versucht und festgestellt, dass man ihn zwar essen kann, aber keineswegs muss. Im besten Fall imitiert er in gebratenen Nudeln eine Fleischeinlage, nur dass das Original beim Kauen nicht quietscht. Zu den Nahrungsmitteln, bei denen ich es bei einem Versuch belassen habe, gehört auch der weit verbreitete Brokkoli. Als Ziersträuchlein zweifellos putzig anzusehen, jedoch meiner Meinung nach nicht zum Verzehr geeignet. Schon alleine sein hochtrabender Name, „Brassica oleracea var. italica Plenck", schreckt mich ab. In der Industrie kommt das Samenöl von Brokkoli als Schmiermittel, Waschmittelentschäumer und Weichmacher für Kunststoffe zum Einsatz. Dafür kann man ihn auch gerne weiterhin nutzen, nur auf meinem Teller hat er nichts verloren.

All das habe ich vorbehaltlos und mutig gekostet, wenn auch meist nur einmal, was eigentlich sehr vernünftig klingt, da ich schon als Kind gelernt habe, dass auch ein zweiter Griff auf die heiße Herdplatte kein angenehmeres Gefühl erzeugt.

Versteht mich nicht falsch – ich habe gar nichts gegen Leute, die Brokkoli und Tofu essen. Ich habe nur etwas gegen diese „Lebensmittel". Solltet ihr mich also irgendwann einmal dabei beobachten, wie ich genussvoll ein Gericht mit Brokkoli oder Tofu verzehre, benachrichtigt bitte umgehend die Polizei. Ich wurde entführt und versuche euch so ein geheimes Zeichen zu geben!

Spamedy



Warum Sie dieses Email bekommen haben. Ihre PayPal ID shurde deaktiviert wegen downloads/kaeufe vom verschiedene IP-Addressen. Damit Sie in ten PayPal ID zurucksetzen Konnen mussen sie ihre Zugangsdaten kontrollieren . Das konnen sie machen indem sie diesen link besuchen. Kontrollieren sie jetzt/ bei fragen und wenn sie hilfe brauchen , kontaktieren sie den PayPal

PayPal Deutschland.

Es gibt eigentlich nur zwei Möglichkeiten. Kriminelle mit ausgeprägter Legasthenie wollen mir einen Link unterschieben oder irgendwer hält mich für so dämlich, zu glauben, dass sich eine seriöse Firma mit einem derartigen Kauderwelsch meldet, noch dazu ohne meinen Namen zu kennen. Was mich erschreckt ist jedoch der Umstand, dass auf derartige E-Mails wirklich reagiert wird. Sonst wären sie ja nicht im Umlauf.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Abo

„funktioniert jedoch nicht“

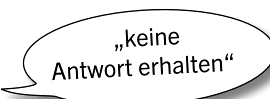
Hallo,

ich habe soeben ein Online-Abo abgeschlossen, die Aktivierung funktioniert jedoch nicht, mir wird gesagt, dass meine Abonummer falsch ist. Was ist das Problem?

Mit freundlichen Grüßen
B.P.

Eigentlich ist die Fehlermeldung eindeutig – die Abonummer wurde schlicht falsch eingegeben. Leider haben Sie sich mit den Details mächtig zurückgehalten. Wenn Sie mir Ihre Abonummer mitgeteilt hätten, hätte ich auf dem Server nachsehen können, was genau schief ging. Arbeitsaufwand wäre eher minimal. Da wir hier in der Redaktion keinen Zugriff auf die Daten unserer Abonnenten haben, musste ich mich mit der Aboabteilung auseinandersetzen, die jedoch weder Ihr Kürzel noch Ihre E-Mail Adresse einem Kundenkonto zuordnen konnte. Auf diese Weise haben Sie sich etwas Zeit gespart und damit zwei Menschen Arbeit verschafft. Vielen Dank. Gerade in Zeiten wie diesen ist es nötig, Arbeitsplätze zu erhalten. Allerdings ist es ziemlich frustrierend, in Aktion zu treten, ohne die Chance zu haben, etwas lösen zu können. An dieser Problematik müssten wir zwei noch arbeiten.

Ungültig



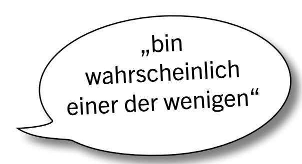
Hallo! ich habe bereits vorhin mail geschrieben, auf die ich keine Antwort erhalten habe. Also nochmal, das Spiel Assassins Creed Brotherhood läst sich nicht mit den angebenen Codes aktivieren.: Ich bekomme bei der Eingabe vom Vorteil Code immer die Meldung das dieser nicht gültig ist. Bitte um einen gültigen Code für das Spiel.

Mit freundlichen Grüßen J. Heinrichs

Ich muss jetzt leider gestehen, dass ich nicht 24 Stunden pro Tag auf E-Mails lauere, um diese dann sofort beantworten zu können. Bitte verzeihen Sie mir, dass ich Ihnen drei Stunden Wartezeit zugemutet habe. Darf ich Ihnen meine Handy-Nummer geben, damit Sie künftig umgehend (auch nächtens) Antwort erhalten können?

Es freut mich, dass wir im Zentrum Ihrer Wahrnehmung stehen. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir zwar „Liberation“, aber nicht „Brotherhood“ als Vollversion veröffentlicht haben. Hier muss ich Sie leider an eine andere Stelle verweisen, die aber ganz bestimmt ohne Zeitverzögerung antwortet.

FdM



Moin Rainer!

Ich habe den Fehler des Monats gefunden (Ja, ich bin wahrscheinlich einer der wenigen, der diesem Relikt hinterhertrauert und seine Wiedereinführung fordert. Natürlich mit großem Geschenkepaket für den ehrlichen Finder). Auf Seite 39 wird der Name von Viktor als „Name“ angegeben. Oder handelt es sich dabei um seinen neuen Vornamen? Ist das in Deutschland zulässig? Bei den Amis würde ich es ja noch verstehen. Zu „Wer bin ich?“ der Herr auf dem Bild ist natürlich euer Hausmeister. Sagt man das noch so oder gibt es dafür eine zeitgemäßere Beschreibung?

Gruß aus Emden: Stefan Post

Hust Wir haben natürlich keinen Redakteur namens „Name“. Hier wurde wirklich schlicht vergessen, den Blindtext zu ändern. Vik ist es nicht aufgefallen, dem Layout nicht und auch im Lektorat wurde darüber hinweggelesen. Ich entschuldige mich in aller Form dafür. Nur wo nicht gearbeitet wird, passieren keine Fehler. Die Forderung nach Wiedereinführung des FdM muss ich leider zurückweisen, weil so viel Plunder bei mir gar nicht anfällt und ich schon durch das Quiz etliches unter die Leute bringe. Wenn die Leser die Rückkehr des FdM wollen, muss das „Preisgeld“ für eine der Rubriken entfallen. Allerdings könnte es gegen etwas Kostenfreies ersetzt werden, wie z.B. eine handsignierte PC Games vom Redakteur nach Wunsch. Mehr gibt mein Etat einfach nicht her! An dieser Stelle warte ich wieder einmal des Volkes Stimme ab.

Beim Quiz liegst du vollkommen daneben und das Wort, nach welchen du gesucht hast, nennt sich „Facility Manager“. PC Games lesen bildet!

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Das Can-in-Stein

Es soll Leute geben, die Bier aus Dosen trinken. Zum Geschmack mag ich mich an dieser Stelle nicht äußern, aber es dürfte unwidersprochen sein, dass dies stillos ist – man isst ja auch nicht aus der Büchse.

Ausgerechnet eine amerikanische Firma will hier Abhilfe schaffen, mit dem „Das Can-in-Stein“, einem Gestell, welches einem Maßkrug ähnelt wie ein Mig Bac einem Burger. Das Ganze kommt stilsicher aus Plastik daher, dem die Optik von Zinn verliehen wurde. Immerhin hat das Gerüst dann doch einen echten Vorteil! Mit dem Deckelchen lässt sich die Dose prima gegen unerwünschtes Eindringen von Insekten und Schmutz schützen.

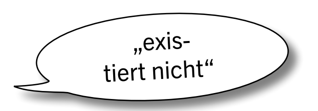
Die Firma bewirbt das Ding mit: „Let the Das Can-in-Stein turn your next event into Oktoberfest!“, was bei mir reicht, auch die letzte Lust nach einem kühlen Bier verdunsten zu lassen.

www.thinkgeek.com



Bildquelle: www.thinkgeek.com

Telefonisch



Eure im Impressum angegebene Telefonnummer existiert nicht???!! Ist das Teil eurer Strategie??? Mit äußerst unfreundlichen Grüßen: ein sehr enttäuschter Leser!

Haris K.

Und wieder wären ein paar mehr Details hilfreich gewesen. Es ist ja nun nicht so, dass in unserm Impressum nur eine einzige Telefonnummer angegeben wäre. Allerdings kann ich Ihnen versichern, dass nach wie vor alle Nummern gültig sind und auch rege genutzt werden – wenn auch offenbar nicht von Ihnen. Es kann nicht zufällig sein, dass Sie mit Ihrem Telefon die Faxnummer gewählt oder sich schlicht vertippt haben?

Und welche Strategie sollten wir verfolgen, die es nötig macht, eine falsche Telefonnummer anzugeben? Ist vielleicht nur Ihr Aluhut kurz verrutscht?

Sexismus



Lieber Rainer,

ich hätte nicht gedacht, daß sich so viele Leute positiv zu Deinen Rezepten äußern würden. Schließlich habe ich davon noch kein einziges nachgekocht. Insofern finde ich die Idee von Tobi aus der Ausgabe sinnvoll, möglicherweise findest Du ja einen besseren Publikationsweg.

Vielleicht kannst Du weiterleiten, daß mir die Reportage zum Sexismus in Spielen gut gefallen hat. Man kann an dem einen oder anderen Punkt sicherlich anderer Meinung sein als die Autoren oder die Beteiligten, aber ich fand sie insgesamt sehr erfrischend und aktuell. Ich persönlich kann sagen, daß ich die an Computerspielen interessierten Mädchen und Frauen an einer Hand abzählen kann, die ich bislang kennengelernt habe. Ich wünsche Dir einen schönen Sommer, vielleicht habt ihr im Süden ja mehr Glück.

Alles Gute: Matthias

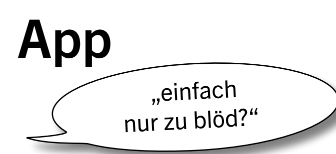
Vielen Dank zu deinem Echo zu unserem „Sexismus-Artikel“. Natürlich freuen wir uns, dass er mehrheitlich so positiv aufgenommen wurde und es wird mit Sicherheit weitere Artikel geben, die ein wenig den „Blick über den Tellerrand hinaus“ wagen.

Ich gehe jetzt davon aus, dass ich nicht über mehr Finger verfüge als du. Die Anzahl der mir bekannten Computerspielerinnen übersteigt jedoch deutlich die der

meiner Finger, selbst wenn ich meine Zehen noch dazurechnen würde. Nicht dass mir dies nun irgendeinen Vorteil bringen würde. Ich verscheuche sie nach wie vor in Rekordzeit, aber wenigsten haben wir vorher noch kurz ein gemeinsames Gesprächsthema.

Mit deiner Ansicht zu der Kochecke dürftest du aber ziemlich alleine dastehen. Bisher haben sich, inklusive dir, vier Leser eher negativ dazu geäußert. Im Normalfall wird sie ausgesprochen positiv aufgenommen. Insofern werde ich daran auch nichts ändern.

App



Hay, wieso hat PC Games keine App? Wenn ich außer Haus bin, fehlt mir einfach die Möglichkeit, PCG über mein Smartphone zu lesen. Oder gibt es bereits diese App und ich bin einfach nur zu blöd sie zu finden? Würde mich über Antwort freuen.

Liebe Grüße: Sores

Ich würde jetzt nicht so weit gehen, zu behaupten, dass du zu blöd wärst, sie zu finden. Vielleicht hast du ja auch nur nach der falschen App gesucht? Wo hast du denn überall gesucht? Wenn du dich das nächste Mal im Google Play Store oder in Apples Appstore herumtreibst, such doch einfach einmal nach dem Begriff „PC Games“ und du wirst das Gewünschte finden. Auch wenn du all deine Apps von Amazon beziehst, funktioniert diese Vorgehensweise! Und sogar in unserem eigenen Shop (shop.computec.de) bieten wir unsere Hefte in digitaler Form an.

Irgendwie hat mich deine E-Mail jetzt schon irritiert. Wir haben sehr viel Zeit und Geld investiert, um auf mobilen Geräten verfügbar zu sein. Das hilft natürlich nichts, wenn wir nicht gefunden werden. Wie kann das sein? Hilf mir bitte! Was muss man tun, um uns NICHT zu finden? Übersehen wir da was?

Quiz

„aus dem Gesicht hervorquellen“

Hallo Rossi,

ich hoffe mal, daß die weiße Substanz auf dem Gesicht des „Was bin ich“-Kandidaten etwas Harmloses wie (Zucker)watte ist. Sollte sie aus dem Gesicht hervorquellen, bitte schnellstens den Arzt aufsuchen. Mit Tollwut und anderen Krankheiten ist nicht zu spaßen. Wer nun hat einen grauen Bart und versteckt immerzu sein Gesicht? Sollte schon wieder Rainer Rosshirt der Kandidat (mit Perücke) sein? Zum Schluß noch einen Gruß an die Redaktion und danke für eure Arbeit!

Christoph

Ich muss hier leider etwas spitzfindig werden. Die Rubrik nennt sich „Wer bin ich“. Die Frage nach dem „was“ würde ich persönlich schon fast als Unverschämtheit empfinden. Und die Substanz befindet sich auch nicht auf dem Gesicht des Kandidaten, sondern VOR dessen Gesicht. Bei dieser ominösen Substanz handelt es sich übrigens um Dampf, hervorgerufen durch eine elektronische Zigarette, da der Frank den Kippen, Gott sei Dank, abgeschworen hat, griff er auf die moderne Variante zurück. Inzwischen sogar auch nikotinfrei!

Geraten hast du somit falsch. Und mein Bart ist auch nicht grau, sondern eisbärfarben, worauf ich sogar ein wenig stolz bin!

Videos

„muss ja nicht jeden Monat sein“

Hallo Rainer,

deine Videos waren immer toll. Ich fand die Videos über Spiele, die Weihnachtsspecials und z.B. das Video mit Petra super. Es haben sich sicherlich nur so wenige gemeldet, weil sie einfach zufrieden waren. Die Deutschen meckern doch nur, ist etwas gut, dann wird nix gesagt. Die Videos können gerne wiederkommen. Es muss ja nicht jeden Monat sein.

Viele Grüße in die Redaktion: Sven

Ich bin gesund und im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte, wenngleich das leider auch nicht immer gleichzeitig der Fall ist. Jedoch merke ich selbst, dass meine Fähigkeiten als Schauspieler sogar noch weit unter denen von Til Schweiger liegen. Insofern täte ich wirklich gut daran, mich von Kameras fernzuhalten. Ich würde das Thema dann auch gerne hier und jetzt beenden, obwohl verschiedentlich positive Reaktionen zu den Videos kamen. Auf Youtube kann ich im Bezug auf Zuschauerzahlen nicht einmal ansatzweise mit einem furzenden Panda mithalten, was ausgesprochen frustrierend für mich ist und „Cheffe“ und mich darin bestätigt, doch lieber so langsam Gras darüber wachsen zu lassen.

Download



How can i download the division? It is legal in my contry!

vv

Lieber Herr VV,was in Ihrem Land, welches auch immer das sein mag, legal ist oder nicht, interessiert mich an dieser Stelle weniger als der berühmte umgefallene Sack Reis in China. Meine Arbeitsstelle und mein Wohnort befinden sich in Deutschland und daher ziehe ich es auch vor, mich nach den hiesigen Gesetzen zu richten. Auch wenn es in Ihrem Land legal sein sollte, fremden Menschen in der Nase zu bohren, würde ich dennoch nicht in Ihrem Geruchsorgan popeln. Da Sie vermutlich der hierzulande gesprochenen Sprache nicht mächtig sind:

To be able to read this text in English, please use middle mother Google.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Daniel war in Thailand.



Josef war in den Flitterwochen am Meer.



Johannes war zu Hause kreativ.

Rossis Speisekammer

Heute: Salzbraten


Foto: Fotolia / © fotoknips

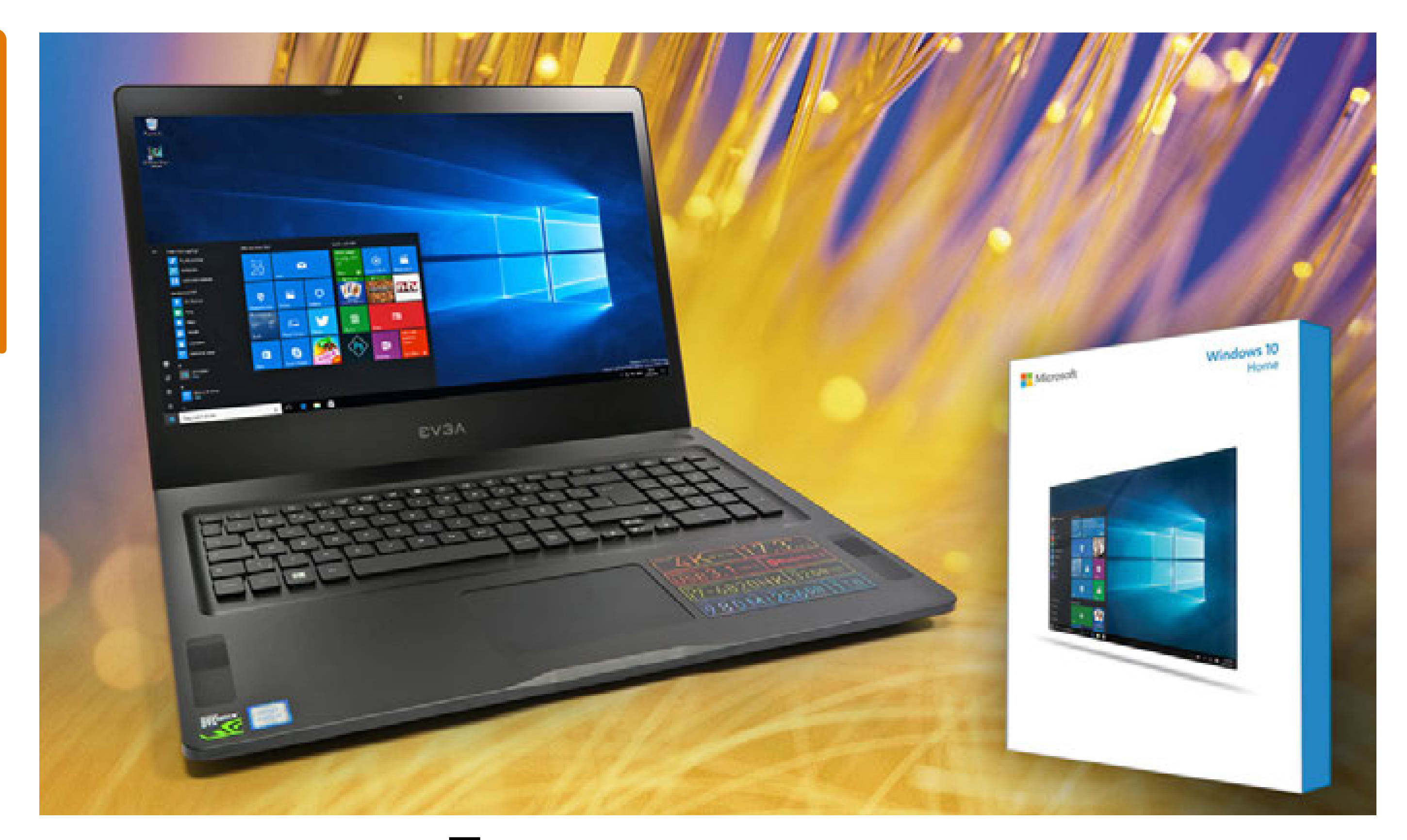
Wir brauchen:

- 1 kg Schweinenacken (Kamm)
- 1 kg Salz
- Salz zum Würzen
- Pfeffer
- 2 EL Senf
- 1/2 EL Honig

Salzbraten zu machen, dauert zwar recht lange, ist aber ganz einfach und schmeckt extrem lecker.

Zuerst verteilen wir das Kilo Salz gleichmäßig auf einem Backblech. Das Fleisch wird natürlich darauf gelegt und seine Oberseite mit Salz und Pfeffer gewürzt. Dann kommt das Ganze für eine Stunde in den Backofen, den wir auf 250 Grad vorgeheizt haben. Nach dem Stündchen nehmen wir das Blech kurz heraus (Achtung – SEHR heissss!), schneiden die Oberseite rautenförmig etwas ein, bepinseln sie mit der Mischung aus Senf und Honig und lassen den Braten nochmals eine Stunde bei 200 Grad schmoren. Bitte jetzt ein wenig aufpassen und keine Feuerbestattung daraus machen. Eher etwas zu kurz als zu lang im Ofen lassen.
Das war dann auch schon alles. Das Fleisch wird wunderbar zart und die Kruste ein Gedicht. Bei mir gibt es den Salzbraten immer ganz schlicht mit Krautsalat und gebratenen Brotscheiben.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese



Windows hat Geburtstag

Ende Juli stellt Microsoft das kostenlose Win-10-Upgrade ein. PC Games wirft einen Blick darauf, was sich bei Win 10 im ersten Jahr seit Release getan hat.

Von: Reinhard Staudacher

Windows 10 ist nun seit fast einem Jahr auf dem Markt. Genug Zeit also, damit sich das Betriebssystem und die damit verbunden neue Update-Politik beweisen konnten. Aber nicht nur das ist ein guter Grund, einen Blick auf den aktuellen Stand zu werfen: Ab dem 29. Juli wird Windows 10 nämlich nicht mehr kostenlos zu haben sein. Wer Windows 10 noch ohne finanzielle Gegenleistung auf seinem Rechner installieren möchte, muss das Upgrade auf Windows 10 deshalb innerhalb der nächsten Tage und Wochen durchführen. Als Entscheidungshilfe widmen wir uns in diesem Artikel noch mal ausführlich der aktuellen und den kommenden Versionen des Redmond'schen Betriebssystems, seinen Features sowie der Spieleleistung, sodass ihr eine fundierte Entscheidung treffen könnt, ob ihr, sofern noch nicht geschehen, auf Windows 10 umsteigen wollt.

Upgrade-Theorie ...

Als Windows 10 auf den Markt kam, bekleckerte sich Microsoft in puncto Informationspolitik nicht gerade mit Ruhm: Es dauerte Wochen, bis die Bedingungen für das kostenlose Update halbwegs klar waren. Völlig ausgeräumt sind die Fragen immer noch nicht. Speziell hier in Deutschland stellt sich die Frage, wie Microsoft die Hardware-Bindung handhaben wird, die im Ausland fast durchweg gesetzlich gültig ist, hierzulande jedoch gekippt wurde. Denn die offizielle, aber auf den internationalen Raum bezogene Aussage lautet immer noch, dass jemand, der den Rechner vor Ablauf der Upgrade-Phase wechselt, sein Windows zwar neu und für dieses System aktivieren kann, ein Hardware-Wechsel mit ebendieser Lizenz nach Ende des kostenlosen Upgrade-Zeitraums aber nicht mehr möglich sein wird. Wir haben speziell für die Rahmenbedingungen in Deutschland bei Microsoft nachgefragt, die Antwort stand zum Redaktionsschluss noch aus.

... und Upgrade-Praxis

Die Art und Weise, wie ihr euch Windows 10 auf euer System holt, hat sich seit dem Release vor einem Jahr nicht nennenswert geändert. Die wohl gängigste Methode ist das Upgrade über das von vielen als sehr anstrengend empfundene GWX-Tool von Microsoft. Dieses wurde wiederholt sogar in mehreren Versionen über Windows Update ausgeliefert, um doch noch auf dem PC jene Nutzer zu finden, die eine ältere Version bereits deaktiviert hatten.

Die Handhabung von GWX zur Installation von Windows ist recht einfach. De facto hat Microsoft die Funktionalität des Benachrichtigungsprogramms so angepasst, dass es inzwischen schwerer ist, Windows 10 nicht zu installieren, als es zu installieren. So gab es vereinzelte Meldungen, dass der Nutzer nichtsahnend durch einen Schließbefehl auf das Kreuzchen oben rechts einen Installationstermin setzte und später urplötzlich Windows 10 installiert wurde. Die zuvor angedachte und für jeden nachvollziehbare Art und Weise der Installation funktioniert jedoch nach wie vor: Nach einem Klick auf das Icon öffnet sich das Menü, in dem ihr entweder die sofortige Installation oder den Punkt für das geplante Setup auswählt. Windows 10 wird daraufhin heruntergeladen und nach einer kurzen Rückmel-

dung installiert. Windows 10 übernimmt dabei eine große Anzahl von Einstellungen vom installierten Windows.

Einfacherer Clean Install

Ebenfalls angeboten wird das Media Creation Tool, mit dem ihr entweder das aktuelle System aktualisiert oder aber ein Medium für die Windows-10-Installation auf einem anderen Rechner erstellen könnt. Dieser Installationsweg wurde inzwischen deutlich entschlackt: Während man direkt nach dem Release von Windows 10 zuerst mindestens einmal eine Upgrade-Installation durchführen musste, bei der das eigene System auf den Aktivierungsservern von Microsoft freigeschaltet wurde und erst danach ein sogenannter „Clean Install“ mithilfe eines generischen Keys möglich war, akzeptiert Windows 10 seit der Version 1511 nun auch bei der direkten Installation von einem Datenträger einen Windows-7- oder -8.x-Installationsschlüssel für die Aktivierung.

Damit entfällt der lästige Umweg über die Freischaltung durch eine Upgrade-Installation, wenn ihr den Umstieg gleich für einen sauberen Neuanfang nutzen möchtet. Zudem braucht ihr auch nicht mehr den Generic Key, der zu Beginn an alle Teilnehmer des Upgrade-Programms ausgegeben wurde. Jedoch ist auch hier nicht klar, ob die Windows-7- und -8-Keys nach dem Ablauf der kostenlosen Upgrade-Phase noch so funktionieren werden, wenn man die Installation auf einem neuen System wagt, wo die Lizenz während der Upgrade-Phase noch nicht aktiviert wurde. Falls Microsoft konsequent vorgeht, ist die Aktivierung von Windows 10 mit alten Keys auf neuen Systemen ab Ende Juli nicht mehr möglich.

Bei Nichtgefallen

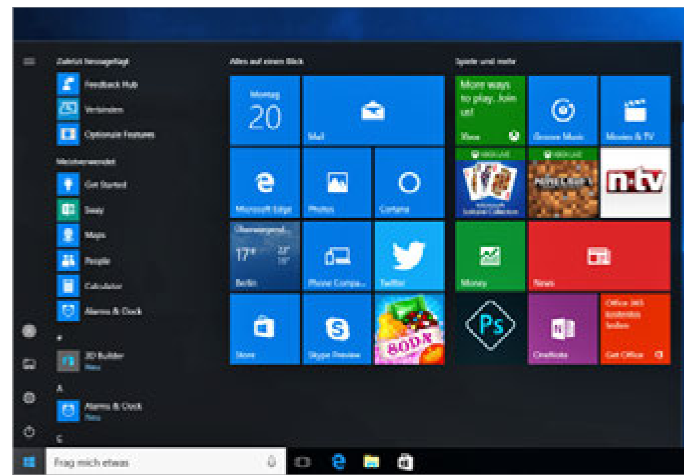
Der Nutzer darf übrigens nach dem Umstieg per Upgrade (nicht jedoch nach einer Neuinstallation) einen Monat lang auf sein altes Betriebssystem mitsamt den bis zum Zeitpunkt der Windows-10-Installation vorgenommenen Einstellungen zurückwechseln, danach wird das Backup automatisch gelöscht. Falls ihr selbst eine Datenträgerbereinigung durchführt oder nur über ein kleines Systemlaufwerk verfügt, kann es vorkommen, dass Windows die zur Rückkehr notwendigen Daten bereits vor dem Ablauf der Monatsfrist entfernt und damit ein Zurückwechseln unmöglich macht.

Die Lizenz für euer altes Betriebssystem bleibt aber auch nach dem Upgrade erhalten und wird nicht in eine Windows-10-Lizenz umgewandelt. Ihr dürft jedoch nicht das alte Windows gleichzeitig mit einer darauf basierenden Windows-10-Lizenz einsetzen. Die Aktivierung von Windows 10 bleibt für dieses konkrete System auch noch nach einem Downgrade erhalten.

Update-Historie

Windows 10 ist ein Windows der kontinuierlichen Updates. Und hier gab es neben den zahlreichen Software-Flicken, die wie auch schon bei früheren Windows-Versionen jeden zweiten Dienstag des Monats auf dem System landen, auch in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen Funktionsupdates. Nach Threshold (1), welches die Release-Fassung darstellte, erschien im November Threshold 2, das offiziell „Version 1511“ genannt wird. Dabei handelt es sich auch um jene Windows-10-Variante, die ein Endanwender gerade verwendet, falls das Betriebssystem über die direkt nach der Installation aktiven Update-Kanäle aktualisiert wird.

Das erste große Paket für Windows brachte in Sachen Funktionsumfang nur wenige Neuerungen – böse Zungen behaupten sogar, dass das Update Windows 10 in jenen Zustand brachte, den es schon beim Release hätte haben sollen. Eine der wichtigsten Änderungen des Updates ist Windows Hello, welches das Microsoft-Betriebssystem um biometrische Authentifizierungsmethoden erweitert. Nutzer können sich so durch einen Fingerabdruck-Scanner oder – sofern vorhanden – durch eine Infrarotkamera auch über ihre Iris vom System erkennen und anmelden lassen. Nachdem sich viele Modder auch an der Release-Version von Windows 10 gestört hatten, da sich das Betriebssystem in Sachen Personalisierung nur auf das Nötigste beschränkte, besserte Microsoft mit dem 1511-Update auch bei den Personalisierungsmöglichkeiten nach: Windows 10 kann seitdem die Farbe der Titelleisten anpassen. Neben einigen überarbeiteten Icons integrierte Microsoft auch weitere Kontextmenüs in das System. So funktionieren die Kacheln im Startmenü seit dem 1511-Update auch mit den schon seit Windows 7 bekannten Jumplists, dank derer man Dateien für den schnellen Zugriff an eine Verknüpfung anheften kann. Die Anwender fanden auch recht







Das neu gestaltete Startmenü sortiert die Standardschaltflächen aus und bringt sie in einer Spalte ganz links unter. Dadurch bleibt mehr Platz für die Liste aller Programme. Die Gestaltung wurde auch für den Startbildschirm übernommen.

schnell heraus, dass das Startmenü auf 512 Kacheln begrenzt war. Inzwischen wurde diese Schwelle auf 2.048 Kacheln angehoben, was selbst die anspruchsvollsten Power-User wunschlos glücklich machen dürfte.

Schneller schalten

Eine weitere Neuerung, die derzeit nur zusammen mit Intel-Prozessoren ab der Skylake-Generation funktioniert, ist die mit dem 1511-Update nachgerüstete Speed-Shift-Funktion. Dabei erhält der Prozessor die Kontrolle über seine Taktraten zurück, die er im Zuge der Einführung von ACPI an das Betriebssystem abgegeben hatte. Der Prozessor kann so wesentlich schneller hochtakten und den idealen Takt gezielt auswählen, was die Energie-Effizienz stark verbessern soll. Die Funktion bringt derzeit vor allem in Javascript-Benchmarks Vorteile, während Mess-Tools wie *PC-Mark* der Technik keinen nennenswerten Vorteil bescheinigen. Der Vorteil von Speed Shift zeigt sich vor allem auf mobilen Geräten mit Touchscreen. Durch die quasi sofortige Hochtaktung ist das System schneller mit der Bearbeitung der Aufgaben fertig und kann früher wieder in den Leerlauf-Modus wechseln. Zudem verbessert Taktregelung die Reaktionszeit von Touchscreens.

Nach Threshold kommt Redstone

So weit zu den Neuerungen, die Microsoft in Windows 10 bisher nachgerüstet hat. Threshold 2 ist nicht das letzte Update: Im Sommer sollen Redstone und zu einem noch späteren und nicht bekann-

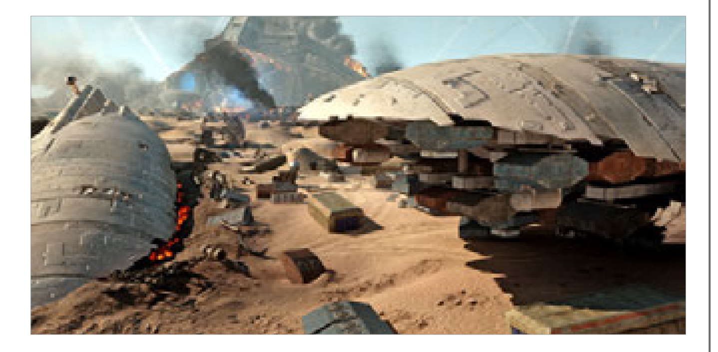
ten Zeitpunkt Redstone 2 folgen. Redstone 1 ist dabei jene Funktionserweiterung, die schon als „Anniversary Update“ bekannt ist und vermutlich als Windows 10 Version 1607 erscheinen wird. Die Arbeiten daran sind bereits „feature complete“, der interessierte Anwender kann sich als Windows-Insider eine Vorabversion (Build 14367) mit einem Großteil des geplanten Funktionsumfangs herunterladen. Um die Insider Preview zu erhalten, müsst ihr euch mit einem Microsoft-Konto im System anmelden. Anschließend öffnet ihr in der Einstellungen-App den Punkt „Update und Sicherheit“ und klickt dort im Untermenü „Windows Update“ auf „Erweiterte Einstellungen“. Nachdem ihr euch für die Insider Previews angemeldet habt, könnt ihr mit dem Regler einstellen, wie frisch die Preview-Builds sein dürfen, die Windows Update auf eurem System installiert. Die genannte Build 14367 verteilt Microsoft inzwischen auf dem „Slow Ring“, in dem nur relativ stabile und sichere Builds an den Windows Insider weitergereicht werden. Diese sind somit auch für den unbedarften Anwender geeignet, wenn auch nicht völlig ohne Risiko. Waghalsige Zeitgenossen ziehen den Regler ganz nach rechts, um jede Insider Preview zu bekommen. Hier solltet ihr euer System notfalls aber auch selbst reparieren können.

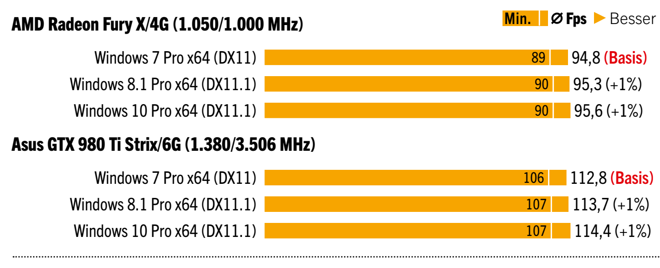
Überarbeitetes Startmenü

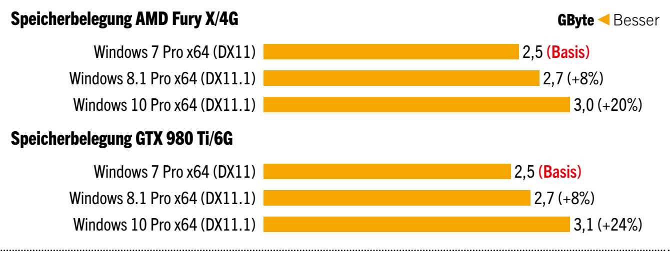
In der Insider-Preview lässt sich beispielsweise das neue Startmenü ausprobieren. Dieses sieht inzwischen eher nach einer verkleinerten Version des „Alle Apps“-Bildschirms aus. Es bietet immer noch die seit dem Release vorhandene Zweiteilung in einen Verknüpfungs- und in einen Kachel-Bereich, jedoch werden im linken Teil nun alle Apps alphabetisch sortiert in einer scrollbaren Liste angezeigt. Die Verknüpfungen zu den Einstellungen, zum Nutzermenü oder für das Herunterfahren, die bezogen auf die Standardhöhe des Startmenüs bislang recht viel Platz weggenommen haben, wandern mit dem Anniversary Update in eine dritte Spalte am linken Rand des Startmenüs. Hier sind die Schaltflächen nur noch als kleine Piktogramme untergebracht. Im Tablet-Modus erstreckt sich diese Leiste über die gesamte Höhe des linken Bildschirmrandes und wird in diesem Anzeigemodus oben um zusätzliche Buttons ergänzt, die ein Umschalten zwischen dem Startbildschirm und der Alle-Apps-Ansicht ermöglichen. Die Änderungen am

Star Wars: Battlefront
(Direct X 11, 11.1)

In *Star Wars: Battlefront* zeigt sich die zum Einsatz kommende Frostbite-Engine von einer besonders eindrucksvollen Seite. Das Verhältnis zwischen Optik und Leistung ist geradezu begeisternd. Ab Windows 8.1 nutzt die Engine zudem Direct X 11.1 auf kompatiblen Grafikkarten, allerdings ist nur ein sehr geringer Performance-Anstieg durch die Schnittstelle zu verzeichnen, der beim Spielen nicht auffällig ist. Bei früheren Frostbite-Titeln gab es zwischen den verschiedenen Windows-Versionen größere Diskrepanzen. Deutliche Unterschiede gibt es nur bei der Speicherbelegung. Dieses Verhalten zeigt sich aber auch in anderen Spielen.



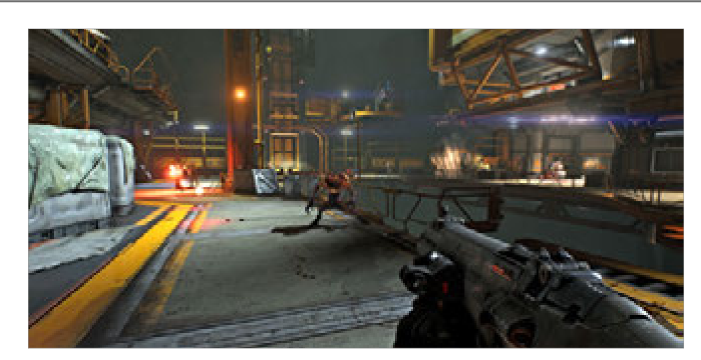


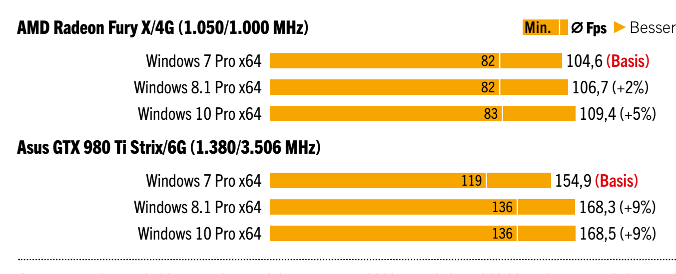


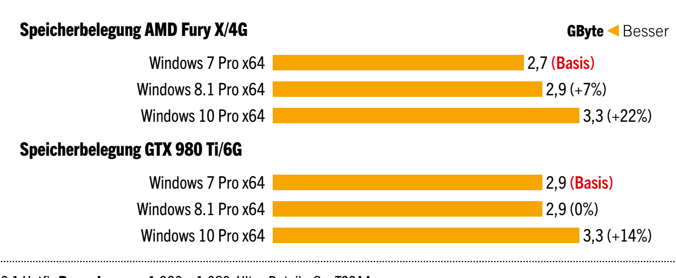
System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, 100 % Skalierung, Ultra-Details, TAA

Doom
(Open GL)

Das neue *Doom* begeistert mit der momentan wohl fortschrittlichsten Open-GL-Engine, einer tollen Performance und schicker Grafik. Und es markiert den ersten Fall, wo Windows 10 echte Leistungsvorteile bringt, die in bestimmten Situationen durchaus fühlbar ausfallen könnten. Mit der Nvidia-GPU sind fast 10 Prozent mehr Fps drin, wobei dieser Vorteil gegenüber Win 7 schon unter Win 8.1 eintritt. Die AMD-Grafikkarte kann mit dem Wechsel auf Win 10 nochmals zulegen. Hier zeigt sich eventuell, dass aktuelle und kommende Spiele in erster Linie für das neue OS optimiert werden und wahrscheinlich auch die umfassendere Treiberpflege erhalten.







System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, Ultra-Details, 8 × TSSAA

Startmenü sind nicht die einzigen optischen Anpassungen des Anniversary Updates. Microsoft rüstet mit diesem Patch auch die oft gewünschte schwarze Hintergrundfarbe für Menüs nach, was dem OS einen dunklen Look verpasst.

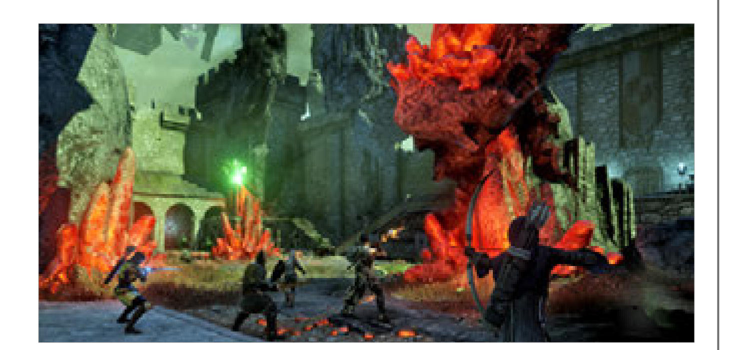
Fortbildung für Cortana

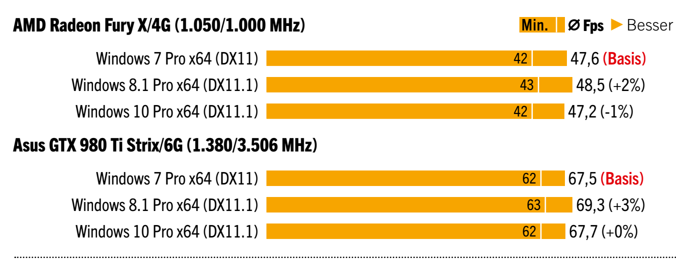
Der digitale Assistent Cortana wird ebenfalls verbessert. So reicht Microsoft mit dem Update voraussichtlich die Unterstützung für handschriftliche Notizen nach, die in englischsprachigen Ländern schon seit Threshold 2 aktiv ist. Cortana liest dabei die handschriftlichen Notizen mit und versucht anhand von im Text erkannten Schlüsselwörten sinnvolle Erinnerungen zu erzeugen.

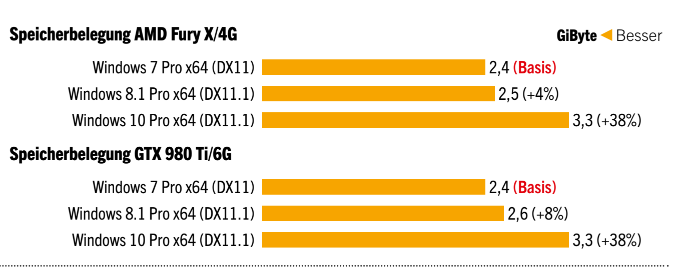
Zukünftig soll Cortana aber auch auf Zuruf bestimmte Aktionen durchführen. Dazu gehören der Start der Musikwiedergabe oder das Anlegen eines Timers. Des Weiteren will Microsoft über Cortana auch die Synchronisierung zwischen verschiedenen Clients stark verbessern. Bislang ist der dazugehörige Schalter nur in Windows Mobile zu finden, es ist jedoch davon auszugehen, dass die Funktion auch auf dem PC freigeschaltet wird. Konkret handelt es sich hier nicht nur um das Synchronisieren von Einstellungen, das in gewissem Maße jetzt schon stattfindet, sondern um das vollständige Abgleichen von Dokumenten, sodass man beispielsweise die Arbeit zu Hause am PC beginnen und unterwegs am Laptop weiterführen kann. Da der Abgleich über Cortana erfolgt, ist es auch nicht unwahrscheinlich, dass auch Android und iOS profitieren, für die es ebenfalls eine Cortana-App gibt. In diese Kerbe schlägt auch die geplante Synchronisierung von Android-Benachrichtigungen mit eigenem Windows-10-PC. Damit die Nachrichtenmeldungen auf dem PC mehr Nutzwert bringen und dem bislang relativ nutzlosen Benachrichtigungscenter mehr Daseinsberechtigung verschaffen, wird Microsoft ab dem Anniversary Update sogenannte „Adaptive Toasts“ einführen. Diese dürfen interaktive Elemente enthalten, sodass man zum Beispiel eine SMS oder Whatsapp-Nachricht direkt aus der Benachrichtigung beantworten kann. Aber auch größere und mehr Piktogramme sind möglich. Insgesamt entsprechen die neuen Benachrichtigungen vom Funktionsumfang wieder mehr den Widgets, die bis Windows 7 Teil des Funktionsumfangs vom OS waren. Die Entwickler müssen diese Funk-

Dragon Age: Inquisition
(Direct X 11, 11.1)

Noch einmal Frostbite, ein weiteres Mal mit DX11.1-Unterstützung ab Windows 8.1. Bei dieser etwas älteren Fassung des Grafikmotors hat Win 8.1 einen leichten Performance-Vorsprung, der beim Spielen aber zu vernachlässigen ist, weil er nicht spürbar ist. Unter Win 10 ähnelt die Leistung der von Win 7, der starke Anstieg bei der Speicherbelegung auf beiden Grafikkarten ist allerdings bemerkenswert. Dies bedeutet natürlich nicht zwangsweise, dass *Dragon Age: Inquisition* unter Win 10 auch tatsächlich deutlich mehr Speicher benötigt, dessen Verwaltung läuft aber offenkundig unterschiedlich ab.





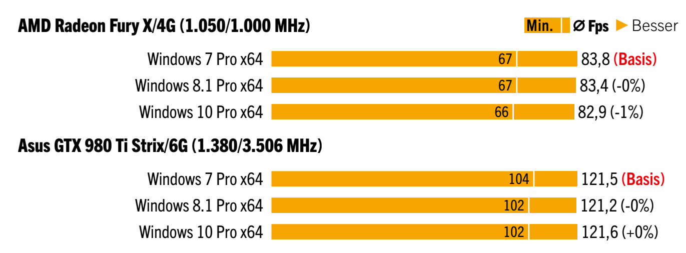


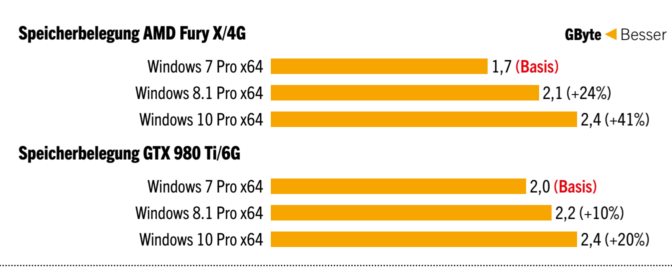
System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, 100 % Skalierung, maximale Details, 4 × MSAA

Fallout 4
(Direct X 11)

Die im Kern schon recht betagte Creation-Engine zeigt sich im Falle von *Fallout 4* von einem Betriebssystemwechsel unbeeindruckt – gleich ob mit Nvidia- oder AMD-GPU, die Frameraten sind unter den verschiedenen Windows-Plattformen praktisch identisch. Die Engine leidet unter einigen Overhead-Problemen, die in bestimmten Situationen unter Windows 10 weniger stark limitieren könnten, auch könnte ein stark modifiziertes *Fallout 4* unter Windows 10 eventuell besser laufen. Ein solches Verhalten bei teilweise CPU-limitierten Titeln ist zum Beispiel bei *Star Craft 2*, *Project Cars* sowie *Rise of the Tomb Raider* zu beobachten.







System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, Extrem-Details, GPU-Physx (Nvidia Flex) aus

tionen jedoch aktiv in ihren Apps unterstützen.

Continuum

Analog zum Gedanken, auf jedem Gerät nahtlos weiterzuarbeiten, motzt Microsoft auch die Continuum-Funktion von Windows 10 auf. Bekanntlich handelt es sich dabei um die Möglichkeit, dass auf dem Smartphone eine Art Desktop-Umgebung läuft, die der Anwender optimal mit Maus und Tastatur bedienen kann. Das Telefon wird so quasi zum PC. War dazu bislang eine Dockingstation notwendig, kann sich ein Windows Phone nun ähnlich wie ein Android-Smartphone beim Chromecast mit jedem Windows-10-PC im lokalen Netzwerk verbinden und drahtlos den Bildschirm sowie die Eingabegeräte des Systems nutzen.

Obwohl Continuum ein spannendes Feature ist und durch diese Neuerung stark an Komfort gewinnt, sieht die Zukunft dieses PC-Systems im Smartphone möglicherweise nicht besonders rosig aus: Zum einen hat Microsoft wegen der Erfolglosigkeit von Windows 10 Mobile angekündigt, sich in diesem Bereich künftig nur noch auf die Business-Kunden zu konzentrieren. Das stellt einen relativ kleinen Anteil des Marktes dar und dürfte damit die Motivation der Entwickler für die Unterstützung von Windows Mobile nochmals senken. Zum anderen hat Intel angekündigt, seine Ambitionen im Smartphone-Geschäft vorerst ebenfalls aufzugeben. Damit sind sämtliche Continuum-Geräte auf absehbare Zeit für x86-Software ungeeignet, was den Anwender bei der Software stark einschränkt. Denn abseits von Apps sieht es bei ARM-kompatibler Software für Windows immer noch schlecht aus.

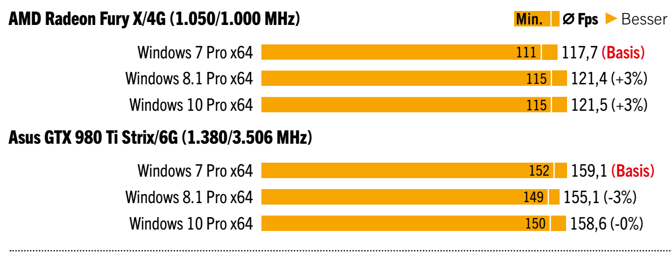
Was hat sich sonst getan?

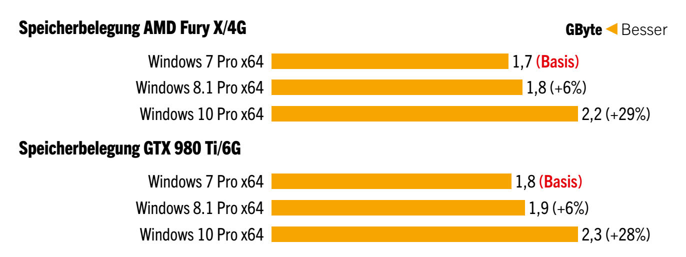
Neben den genannten Erweiterungen bringt das Anniversary Update noch weitere Neuerungen. So hat Microsoft jetzt ein Linux-Subsystem in Windows integriert. Damit lassen sich viele Linux-Anwendungen auch unter Windows einsetzen, was vor allem Entwicklern hilft, die oft (aber bei Weitem nicht immer) auf ein dediziertes Linux-System verzichten können. Das Linux-Subsystem beschränkt sich derzeit auf das Terminal und wird über die Eingabeaufforderung über den Befehl „bash" aufgerufen. Damit das funktioniert, muss das Linux-Subsystem jedoch erst über die Windows-Features installiert werden – im Standardfunktions-

Overwatch
(Direct X 11)

Mit *Overwatch* setzt Blizzard auf eine neu entwickelte Grafik-Engine, die sich insbesondere bei Performance und CPU-Auslastung deutlich bemerkbar macht. Das Performance-Bild unter den verschiedenen Windows-Versionen ist ausgeglichen, die AMD-GPU kann unter Win 8.1 und Win 10 ein wenig zulegen, die Geforce bricht unter Win 8.1 leicht ein. Die Unterschiede sind dabei gering und gehen am ehesten auf leicht unterschiedlich gewichtete Treiberoptimierungen sowie ein eventuell geringfügig zuvorkommendes Ressourcen-Management unter Win 10 zurück. Einen wirklich spürbaren Vor- oder Nachteil habt ihr aber mit keiner Windows-Version.





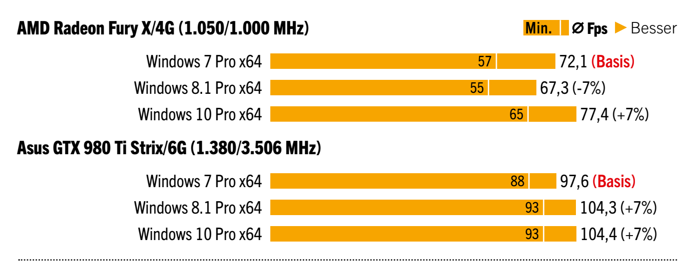


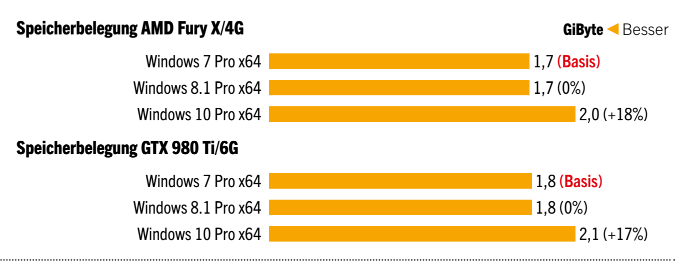
System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, 100 % Skalierung, Epic-Details, SMAA Hoch

Project Cars
(Direct X 11)

Das Rennspiel um die bildhübschen Flitzer basiert auf der mittlerweile etwas in die Jahre gekommenen Madness-Engine und machte lange Zeit insbesondere auf AMD-GPUs einen durchwachsenen Eindruck bei prozessorlastigen Szenen, wie beispielsweise dem Start eines Rennens. Mittlerweile ist die Performance deutlich verbessert worden, doch offenbar sind einige Optimierungen nur unter Win 10 möglich oder durchgeführt worden, der Vorsprung insbesondere gegenüber Win 8.1 ist durchaus beträchtlich. Die Geforce kann ebenfalls deutlich zulegen, der Vorsprung gegenüber Windows 7 stellt sich mit der Nvidia-GPU aber schon unter Win 8.1 ein.





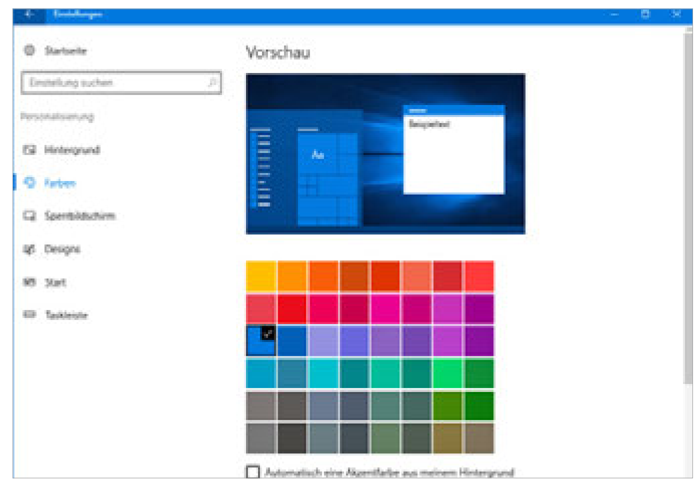


System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 GiByte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, kein Downsampling, maximale Details, SMAA Ultra

umfang des Anniversary Updates ist es nicht enthalten.

Spätestens seit dem Surface bringt man Windows auch unmittelbar mit dem Stylus in Zusammenhang: Ein solcher Stift liegt den Microsoft-Tablets schon seit Längerem bei. Nachdem Apple mit dem iPad Pro vormachte, wie die Stylus-Nutzung aussehen kann, zieht Microsoft mit dem Ink Workspace nach. Dabei handelt es sich um eine Werkzeugsammlung für den Stift, die sich über den Tray-Bereich aufrufen lässt, wenn ein entsprechendes Eingabegerät vom System erkannt wurde. In der Sammlung enthalten sind ein Lineal sowie diverse Stiftarten. Auch das Zeichnen von exakten geometrischen Formen wird dadurch stark erleichtert. Erreichbar sind die Werkzeuge über eine einblendbare Leiste am oberen Bildschirmrand.

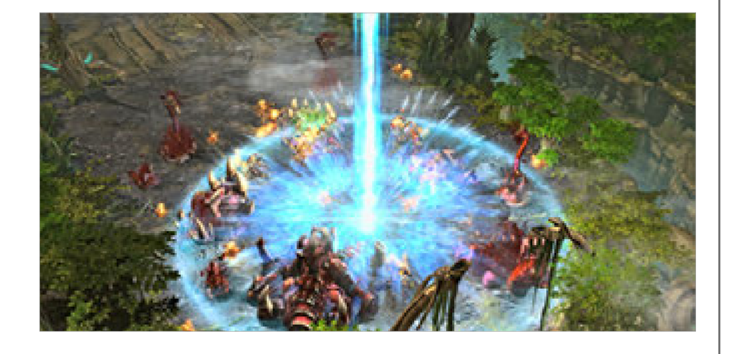
Geradezu sehnsüchtig erwartet werden die Erweiterungen für den Edge-Browser. Dem erst kurz vor dem finalen Release von Windows 10 vorgestellten Nachfolger des Internet Explorer fehlt dieses Feature auch noch fast ein Jahr lang. Deshalb ist der Marktanteil des Browsers vor allem bei technikbewanderten Benutzergruppen gering, da sich wichtige Erweiterungen wie etwa der Adblocker derzeit nicht

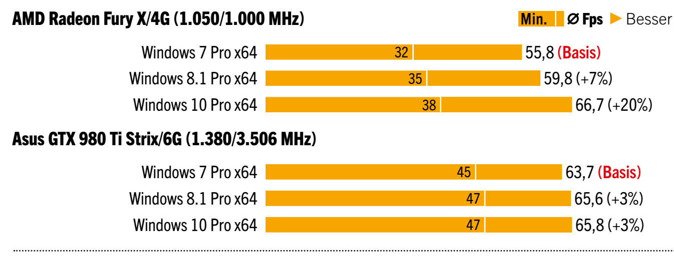


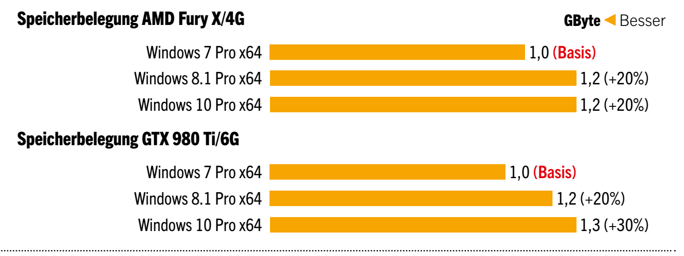
Microsoft baut nach und nach die Personalisierungsoptionen von Windows 10 aus. Nachdem es zuletzt eine reichere Farbauswahl für Akzente gab, folgen nun neue Hintergründe (siehe nächste Seite).

Starcraft 2
(Direct X 9)

Blizzards Science-Fiction-Strategie ist der mit Abstand älteste Titel in dieser Übersicht und außerdem das einzige Spiel, das noch auf die Direct-X-9-Schnittstelle setzt. Die zum Einsatz kommende Engine nutzt außerdem nur zwei Kerne unserer CPU ordentlich aus, die restliche Prozessorleistung liegt brach. Konsequenterweise ist es auch der Prozessor, der in unserer Benchmarkszene am stärksten limitiert. Die Messergebnisse zeigen insbesondere mit der AMD-GPU beträchtliche Vorteile für das neue Betriebssystem. Diese gehen aber wohl weitgehend auf Optimierungen im Radeon-Treiber für Windows 10 zurück, Stichwort: Overhead-Reduzierung.



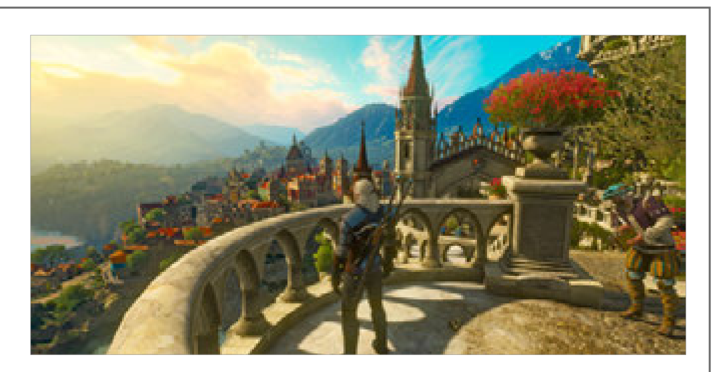


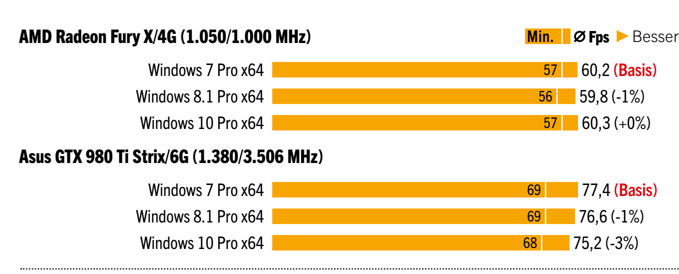


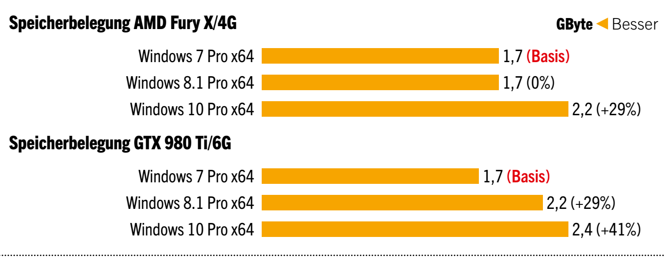
System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, maximale Details, FXAA

The Witcher 3: Blood and Wine
(Direct X 11)

Unsere Benchmarkszene für *Blood and Wine* ist weniger grafiklastig als unsere bisherige in den Wäldern Skelliges, dafür fordern die vielen NPCs, die hohe Weitsicht und die vielen Objekte rund um den malerischen Palast von Beauclair die CPU deutlich stärker. In solch einem Szenario sollten sich am ehesten Unterschiede zwischen den einzelnen Windows-Versionen zeigen, jedenfalls lassen das unsere Erkenntnisse aus anderen Messreihen vermuten. Doch große Unterschiede sind nicht festzustellen, mit der AMD-GPU sind die Diskrepanzen kaum größer als die Messtoleranz, mit der Geforce-GPU ist (wiederholt) Windows 7 minimal schneller als 8.1 oder Win 10.



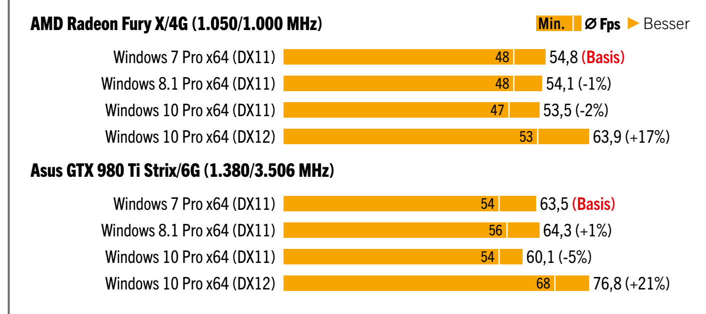




System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, maximale Details, kein Gameworks (HBAO+, Hairworks), TAA

Hitman
(Direct X 11, 12)

Nach anfänglichen Problemen läuft *Hitman* mittlerweile unter Direct X 12 sauber und kann in diesem Test Windows 10 zu einem deutlichen Sieg verhelfen. Dabei verliert die Geforce unter Direct X 11 allerdings im Gegenzug auch am deutlichsten Leistung beim Wechsel von Win 7 auf Win 10 und auch die AMD büßt 2 Prozent ein. Eventuell stand aber hier wie dort die Optimierung für die öffentlichkeitswirksame DX12-API auf der Prioritätenliste weit oben, weshalb Direct X 11 eventuell nicht die gleiche Treiberpflege erhielt. Ebenfalls interessant: Zwar belegt *Hitman* unter Win 10 und DX12 5,0 Gigabyte Speicher, wirklich benötigt wird dieser Puffer aber offenbar nicht.

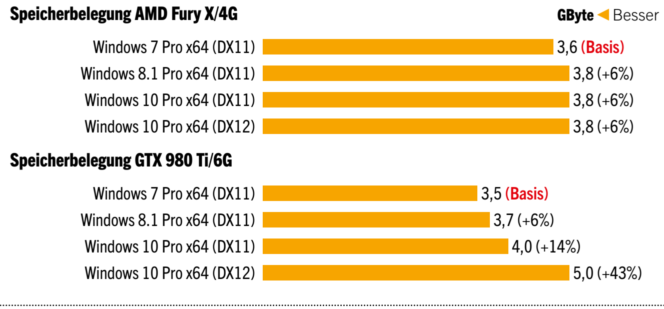


AMD Radeon Fury X/4G (1.050/1.000 MHz) — Min. | Ø Fps ► Besser

System	Min.	Ø Fps
Windows 7 Pro x64 (DX11)	48	54,8 (Basis)
Windows 8.1 Pro x64 (DX11)	48	54,1 (-1%)
Windows 10 Pro x64 (DX11)	47	53,5 (-2%)
Windows 10 Pro x64 (DX12)	53	63,9 (+17%)

Asus GTX 980 Ti Strix/6G (1.380/3.506 MHz)

System	Min.	Ø Fps
Windows 7 Pro x64 (DX11)	54	63,5 (Basis)
Windows 8.1 Pro x64 (DX11)	56	64,3 (+1%)
Windows 10 Pro x64 (DX11)	54	60,1 (-5%)
Windows 10 Pro x64 (DX12)	68	76,8 (+21%)



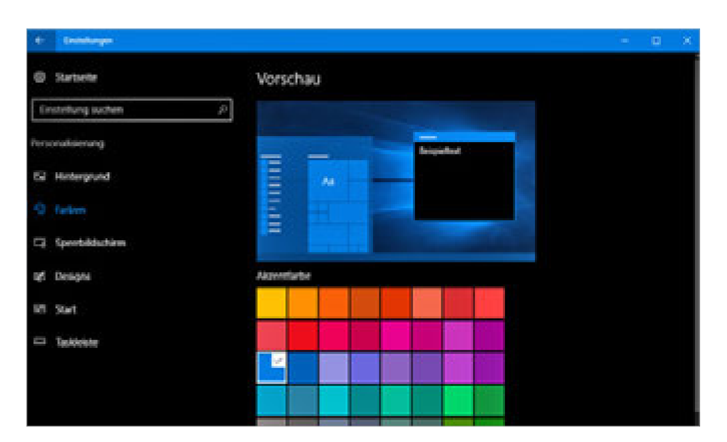
Speicherbelegung AMD Fury X/4G — GByte ◄ Besser

System	GByte
Windows 7 Pro x64 (DX11)	3,6 (Basis)
Windows 8.1 Pro x64 (DX11)	3,8 (+6%)
Windows 10 Pro x64 (DX11)	3,8 (+6%)
Windows 10 Pro x64 (DX12)	3,8 (+6%)

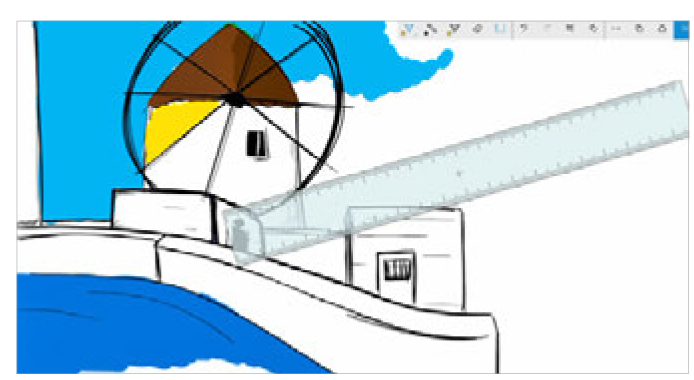
Speicherbelegung GTX 980 Ti/6G

System	GByte
Windows 7 Pro x64 (DX11)	3,5 (Basis)
Windows 8.1 Pro x64 (DX11)	3,7 (+6%)
Windows 10 Pro x64 (DX11)	4,0 (+14%)
Windows 10 Pro x64 (DX12)	5,0 (+43%)

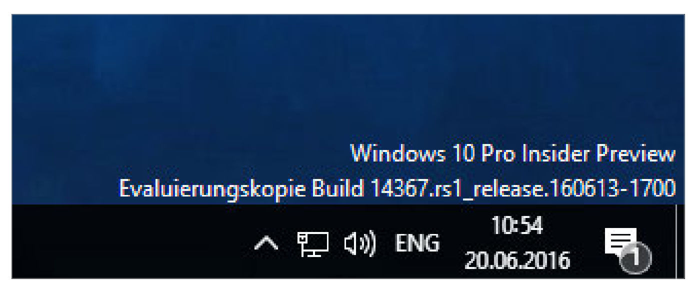
System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, 100 % Skalierung, maximale Details, TAA



Der schwarze Hintergrund ist eine neue Option, Windows 10 persönlich zu gestalten. Die entsprechende Einstellung verbirgt sich in den Personalisierungsoptionen hinter dem Punkt „App-Modus wählen".



Der Ink Workspace stellt Werkzeuge zur Verfügung, welche die Arbeit mit dem Stylus stark erleichtern. Des Weiteren gibt es ein Schnellauswahlmenü für Stiftarten.



Das Symbol für das Benachrichtigungs-Center wird ab der Anniversary Edition die Anzahl der neuen Benachrichtigungen in der Taskleiste anzeigen.

in der offiziellen Version des Browsers nachrüsten lassen. Mit dem Anniversary Update wird sich das jedoch ändern. Die Erweiterungen will Microsoft per Store verteilen. Damit die Entwickler schnell in die Gänge kommen, haben die Redmonder die Plugin-Schnittstelle so gestaltet, dass aus jedem Chrome- und Firefox- mit nur wenigen Änderungen ein funktionierendes Add-on für Edge erstellt werden kann.

Datenschutz

Eines der heißesten Themen rund um den Release von Windows 10 war seine Mitteilsamkeit gegenüber Microsoft: Windows 10 sendet nämlich gleich über mehrere Dienste Daten nach Hause. In der Community herrschen darüber immer noch geteilte Ansichten, ob dieses Verhalten gerechtfertigt ist oder ob Microsoft hier den Bogen überspannt.

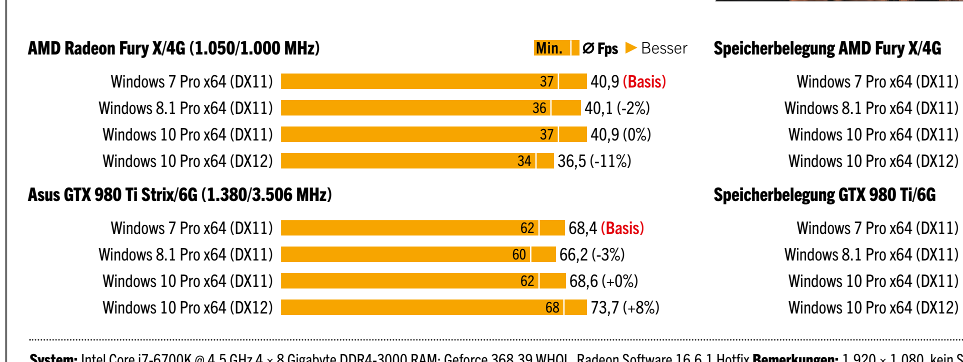
Einige der datenschutzrelevanten Einstellungen lassen sich bereits sofort nach der Installation verändern. Der nächste Anlaufpunkt sollten für kritische Nutzer die Datenschutzeinstellungen in der Einstellungs-App sein. Hier findet sich ein Großteil der in diesem Bereich relevanten Optionen. Seit dem Release hat sich aber nichts grundlegend verändert: Die viel kritisierte Telemetrie-Funktion erlaubt so zum Beispiel immer noch nur die Wahl zwischen drei verschiedenen Intensitätsgraden, aber ein vollständiges Deaktivieren ist immer noch nicht möglich. Jedoch scheint Microsoft den Kritikern etwas entgegengekommen zu sein, da zwischenzeitlich die Voreinstellung von „Vollständig" auf „Verbessert" reduziert wurde. Für weitere Maßnahmen wird jedoch schnell die Verwendung eines der zahlreichen Privacy-Tools notwendig. Aber selbst diese können nicht zuverlässig verhindern, dass Windows 10 Daten verschickt. Und durch die ständigen Umbauten am System können bislang funktionierende Schalter von heute auf morgen ihrer Funktion beraubt werden. Ohnehin lassen sich viele Features des Betriebssystems aber nicht ohne eine gewisse Mitteilungsfreudigkeit desselbigen umsetzen. Das gilt beispielsweise für die Text- und Spracherkennung von Cortana, die auf Servern stattfindet. Wer Gefallen an diesen Funktionen gefunden hat, muss damit leben, dass Microsoft für diese auch einen gewissen Fundus von persönlichen Daten des Anwenders braucht.

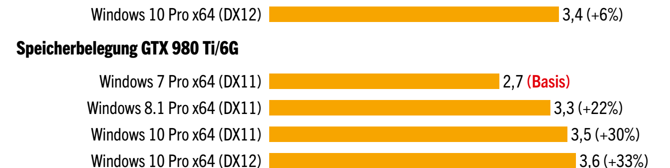
Pflicht-Updates

Ein anderer Bereich, in dem Microsoft sich ebenfalls dazu entschieden hat, die stark kritisierte Vorgehensweise der Release-Fassung weiterhin beizubehalten, ist Windows Update. Beim neuesten Mitglied der Windows-Familie gibt es nämlich keine einfache Möglichkeit mehr, Updates abzulehnen – sie können nur für eine bestimmte Zeit hinausgezögert werden. Da inzwischen auch ein ansehnlicher Teil der Treiber über Windows Update verteilt wird, stellte das in der Vergangenheit öfters ein größeres

Rise of the Tomb Raider
(Direct X 11, 12)

Das neue *Tomb Raider* ist der zweite Direct-X-12-Titel in unserem Test, zeigt dabei im Vergleich zu *Hitman* aber einen deutlich weniger imposanten Performance-Anstieg. Insbesondere AMD hat mit dem Spiel Probleme, die sich trotz des CPU-limitieren Szenarios unserer Benchmarkszene unter DX12 nochmals deutlich verstärken. Der Geforce schmeckt *Rise of the Tomb Raider* auffällig besser, wenngleich sich die Unterschiede zwischen den einzelnen Betriebssystemen bei beiden Grafikkarten beinahe decken: Windows 8.1 ist leicht benachteiligt, Win 10 ist auf oder minimal über dem Niveau von Windows 7.





System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 368.39 WHQL, Radeon Software 16.6.1 Hotfix **Bemerkungen:** 1.920 × 1.080, kein SSAA, Texturen hoch, maximale Details, FXAA

Problem dar, da Windows fehlerhafte Treiber nach ihrer Deinstallation krampfhaft erneut installierte. Microsoft bietet inzwischen jedoch ein Tool an, das Updates vorübergehend verstecken kann. Die Informationen hierzu findet ihr im Knowledge-Base-Eintrag KB3073930.

Windows Store

Ein weiterer Knackpunkt für den einen oder anderen könnte der Windows Store sein. Dieser wurde für PC-Spieler zuletzt etwas interessanter, da es zum einen Windows-Store-exklusive Veröffentlichungen gab, zum anderen weil Microsoft angekündigt hat, dass Spiele, die für Xbox oder im Windows Store gekauft wurden, auf beiden MS-Plattformen laufen werden – der PC könnte so um einige Xbox-Exklusivtitel reicher werden. Jedoch leidet das System teilweise noch unter gravierenden Performance-Problemen, die zuletzt vor allem bei *Quantum Break* unschön aufgefallen sind. Dazu gehören nicht aufhebbare Framelocks, diktiert durch die Monitorfrequenz, sowie Stocken, das durch ein dickes Hardware-Polster oder den Verzicht auf Details verhindert werden muss. Derzeit müssen wir vom Spielekauf im Windows Store also abraten.

Die Spieleleistung

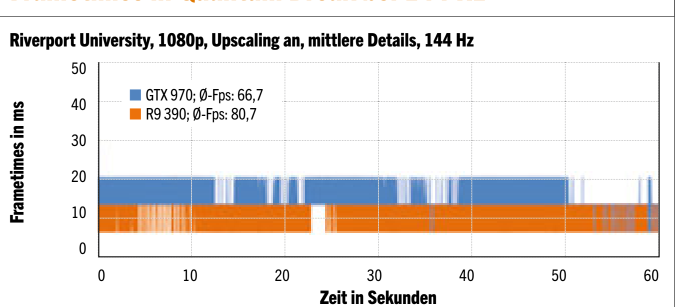
Bei der Performance kann man Windows 10 kaum etwas vorwerfen: Selbst wenn wir einen sehr kritischen Blickwinkel einnehmen würden und die neue Direct-X-Schnittstelle völlig außer Acht ließen: Im Großen und Ganzen ist die Performance unter Win 10 besser als bei älteren Windows-Versionen. Dazu kommt natürlich noch der potenzielle Zugewinn durch die Low-Level-API Direct X 12. Letztere litt bisher zwar unter einigen Startschwierigkeiten, doch insbesondere das gut funktionierende *Hitman* zeigt, dass Leistungszugewinne zwischen 10 und 20 Prozent gegenüber den älteren Windows-Varianten mit Direct X 11 durchaus als realistisch einzustufen sind – ein nicht unerheblicher Performance-Vorteil für das neue Windows. Wobei allerdings – zumindest bis die ersten Vulkantitel erscheinen – die Frage offen bleibt, ob diese Zugewinne nicht auch unter den älteren Betriebssystemen möglich wären. Zum jetzigen Stand ist Windows 10 aus Leistungssicht das beste Betriebssystem für Spieler. Dieser Umstand könnte sich verstärken, falls die GPU-Hersteller bei Treiberoptimierungen Windows 10 bevorzugt behandeln. ❑

FAZIT

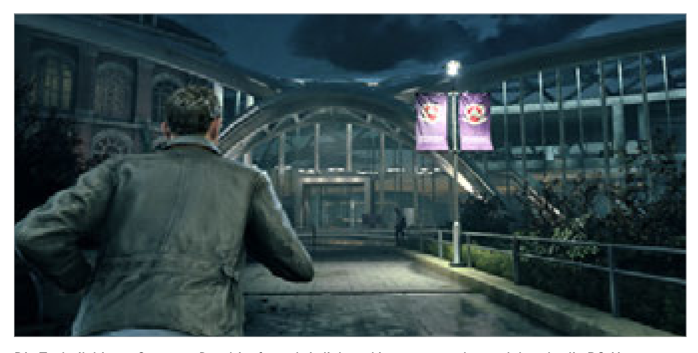
Windows 10

Windows 10 hat sich seit dem Release weiterentwickelt. In den zum Launch kritisierten Bereichen wie dem Datenschutz und bei den automatischen Pflicht-Updates hat sich dagegen wenig verändert. Für Spieler zählt vor allem die leicht bessere Performance im Vergleich zu Windows 7.

Frametimes in Quantum Break bei 144 Hz



System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; Geforce 364.96 WHQL, Radeon Software 16.4.2 **Bemerkungen:** Mit (starkem) Detailverzicht ist *Quantum Break* durchaus spielbar. Die Bildsynchronisation des Stores ist zudem mit 144 Hz weitaus weniger unangenehm als mit 60 Hz.



Die Technik hinter *Quantum Break* ist fortschrittlich und interessant, dennoch krankt die PC-Umsetzung. Der Windows Store verschlechtert die Leistung zusätzlich.



Forza 6 Apex läuft hingegen zumeist flüssig, allerdings ist es auch anspruchslos – die Bildsynchronisation fällt aufgrund generell hoher Fps weniger stark ins Gewicht.

SAMSUNG Solid State Laufwerke

Höchste Zeit für Highspeed



SAMSUNG SSD 850 EVO Serie

Die 850 EVO ist der Preis-/Leistungs-Champion unter den SSDs. Dank der Samsung 3D V-NAND Technologie haben Sie im Alltag alle Vorteile: Programme starten verzögerungsfrei, hohe Transferraten und I/O-Leistung machen Multitasking zum Genuss. Dazu kommt die bewährte Samsung-Zuverlässigkeit und niedriger Energiebedarf dieser SSD.

SAMSUNG MZ-75E500B/EU 500 GB

- Solid-State-Drive • 512 MB Cache (LP-DDR3) • 540 MB/s lesen (max.) • 520 MB/s schreiben (max.)
- bis 98.000 IOPS lesen • bis 88.000 IOPS schreiben • Samsung MGX-Controller
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Formfaktor

IMJM4I

SAMSUNG SSD 950 Pro

Profi-Nutzer mit hohen Ansprüchen und hohen Arbeitslasten finden mit der Samsung SSD 950 PRO das ideale Storage-Produkt.





SAMSUNG MZ-V5P512BW 512 GB

- Solid-State-Drive • MZ-V5P512BW • 512 GB Kapazität
- 2500 MB/s lesen • 1500 MB/s schreiben
- 300.000/110.000 IOPS
- M.2 (PCIe 3.0 x4)

IMJM4R

SAMSUNG SSD T3

Speichern Sie Daten sicher, nehmen Sie sie überall hin mit und nutzen Sie Ihre bevorzugten Geräte.



SAMSUNG MU-PT500B/EU 500 GB

- Externes Solid-State-Drive • MU-PT500B/EU
- 500 GB Kapazität • Abmessungen: 74x11x58 mm
- AES 256 Bit-Verschlüsselung, UASP Mode-Unterstützung
- USB 3.1

IMJM4U

SAMSUNG SSD 750 EVO

Ihr Computer kann mehr – erleben Sie ihn neu. Außergewöhnliche Leistung und Zuverlässigkeit.



SAMSUNG MZ-750250BW 250 GB

- Solid-State-Drive • MZ-750250BW • 250 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 94.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM4V









Intel® Core™ i7-6900K

- Sockel-2011-3-Prozessor • Broadwell-E
- 8 Kerne • 3,20 GHz Basistakt
- 3,70 GHz max. Turbo
- 20 MB L3-Cache • HyperThreading

HM7I33

1.449,–

Acer Aspire VN7-792G-791N

- 43,9 cm (17,3")
- Acer Comfy View™ LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 960M 4 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 64-Bit (OEM)

PL8C7Y

Für ein fesselndes Gaming-Erlebnis



1.599,–

Windows 10

Hewlett-Packard OMEN

- 17-w009ng (W8Z01EA)
- 43,9 cm (17,3") • UHD IPS UWVA-Display, entspiegelt (3840 x 2160)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 128 GB SSD, 1 TB SATA (7.200 U/Min.) • NVIDIA GeForce GTX 965M 4 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.2 • Microsoft® Windows® 10 Home 64-Bit

PL8H2Y



ZOTAC GeForce GTX 1070 AMP! Extreme

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 8 GB GDDR5-RAM • 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXT0C05



Thermaltake Water 3.0 Riing RGB 240

- CPU-Wasserkühlungset • Intel und AMD CPU
- 2x 120 mm LED-Lüfter • RGB-Farbeinstellungen
- einfache Installation

HXLT64



ASUS PG248Q

- LED-Monitor • TN-Panel • 61 cm (24") Diagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • Kontrast: 1.000:1
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) (fest) • Pivot-Funktion
- Energieeffizienzklasse: B • Helligkeit: 350 cd/m²
- HDMI, DisplayPort • USB • NVIDIA-Gsync, 144 Hz (bis 180 Hz im OC-Modus)

V5LO79





Cooler Master Masterkeys Pro S RGB

- Gaming-Tastatur mit Cherry MX Schalter
- Helle RGB LED-Beleuchtung
- zahlreiche anpassbare Lichteffekte
- On-the-Fly Makroaufzeichnung
- Multimedia-Steuerung

NTZV2Z06







Sharkoon SHARK ZONE GK15

- Tastatur + Maus Set
- anpassbare LED-Beleuchtung
- Funktionstasten mit voreingestellten Multimedia-Aktionen • Gaming-Modus mit deaktivierter Windows-Taste • austauschbare Funktion der Pfeiltasten mit WASD-Sektion

NTZS71



Sharkoon SHARK ZONE H40

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm
- stylische Logobeleuchtung via USB-Anschluß
- Mikrofon-Beleuchtung bei Aktivität
- Kabelfernbedienung • 2x 3,5-mm-Klinke-Stecker, 1x USB für LED-Beleuchtung

KH#S52



be quiet! DARK BASE 900

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 15x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0
- HD-Audio
- für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXV2021



NZXT S340 Special Edition

- Midi-Tower
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQX411



be quiet! POWER ZONE 750W

- PC-Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

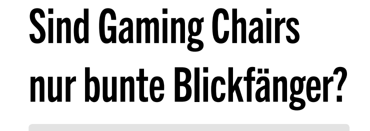
TN7V2P00



HTC One (M8)

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSPA+, LTE
- UltraPixel-Kamera mit opt. Bildstabilisator
- 12,7-cm-Display • Dual-Band-WLAN
- Bluetooth 4.0 • Micro-USB (MHL-fähig)
- Android • ohne SIM-Lock

OCBH20

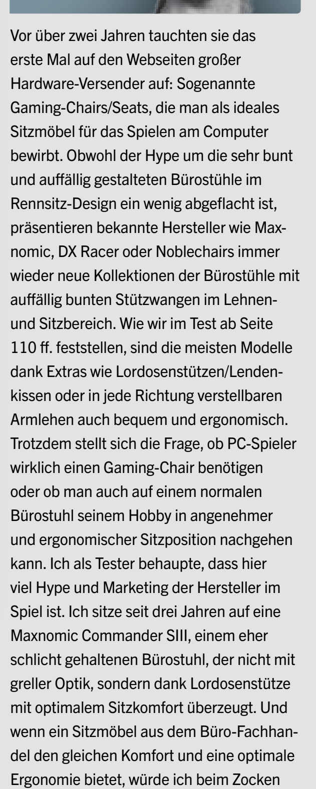


Sind Gaming Chairs nur bunte Blickfänger?



Spielplatz Wohnzimmer

Seite 110 Wir testen die neuen Lapboards, die sich beim Couch-Gaming als praktikable Alternative zum Controller herausstellen.



Frank Stöwer

Vor über zwei Jahren tauchten sie das erste Mal auf den Webseiten großer Hardware-Versender auf: Sogenannte Gaming-Chairs/Seats, die man als ideales Sitzmöbel für das Spielen am Computer bewirbt. Obwohl der Hype um die sehr bunt und auffällig gestalteten Bürostühle im Rennsitz-Design ein wenig abgeflacht ist, präsentieren bekannte Hersteller wie Maxnomic, DX Racer oder Noblechairs immer wieder neue Kollektionen der Bürostühle mit auffällig bunten Stützwangen im Lehnen- und Sitzbereich. Wie wir im Test ab Seite 110 ff. feststellen, sind die meisten Modelle dank Extras wie Lordosenstützen/Lendenkissen oder in jede Richtung verstellbaren Armlehnen auch bequem und ergonomisch. Trotzdem stellt sich die Frage, ob PC-Spieler wirklich einen Gaming-Chair benötigen oder ob man auch auf einem normalen Bürostuhl seinem Hobby in angenehmer und ergonomischer Sitzposition nachgehen kann. Ich als Tester behaupte, dass hier viel Hype und Marketing der Hersteller im Spiel ist. Ich sitze seit drei Jahren auf eine Maxnomic Commander SIII, einem eher schlicht gehaltenen Bürostuhl, der nicht mit greller Optik, sondern dank Lordosenstütze mit optimalem Sitzkomfort überzeugt. Und wenn ein Sitzmöbel aus dem Büro-Fachhandel den gleichen Komfort und eine optimale Ergonomie bietet, würde ich beim Zocken auch dort sofort Platz nehmen.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 100



Seite: 102



Seite: 104

Die PC-Games-Referenz-PCs



CPU



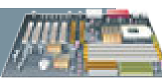
Hersteller/Modell: ....Core i3-6100 inklusive ....Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....2c/4t/3,7 GHz (Turbo: 4,1 GHz)
Preis: ....**112 Euro**

ALTERNATIVE

Solange AMD die FX-CPUs nicht in Rente schickt, bleibt der **FX-6300 (6 Kerne/3,5 GHz, Turbo: 4,1 GHz)** die einzige Alternative mit dem Leistungsniveau des Intel-Konkurrenten. Wer jedoch einen echten Intel-Vierkerner bevorzugt, muss zum **Core i5-6500 (4c/4t/3,2 GHz, Turbo: 3,6 GHz)** für **185 Euro** greifen.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....AMD Radeon RX 480
Chip-/Speichertakt: .....1.120/3.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**230 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Radeon RX 480** mit **4 GB RAM** ist im Vergleich mit der **8-GB-Variante** noch **40 Euro** günstiger und reicht für nahezu alle Details in 1080p aus. Wer eine **Nvidia-GPU** mit ähnlicher Leistung sucht, greift zur **MSI GTX 960 Gaming 4G** für **200 Euro**, solange die **GTX 1060** nicht verfügbar ist.

MAINBOARD



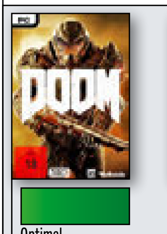
Hersteller/Modell: ....Asrock B150M Pro4S
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): Micro ATX/Sockel 1151 (B150)
Zahl Steckplätze/Preis: .....4x DDR4, x16 3.0 (2), x1 3.0 (2), USB 3.0 4x/**70 Euro**

ALTERNATIVE

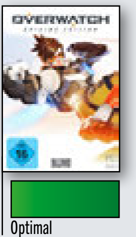
Für **60 Euro** mehr bekommt ihr das **Asrock Z170 Extreme4**. Die Skylake-Platine mit Z170-Chipsatz bietet eine bessere Ausstattung, zu der ein M.2-Anschluss gehört. Wer dem **FX-6300** den Vorzug vor dem **Ci3-6100** gibt, benötigt eine **Sockel-AM3+-Platine**. Unser Preis-Tipp: das **Asus M5A97 R2.0** (**75 Euro**).

GÜNSTIGER PREIS FÜR VIEL FPS

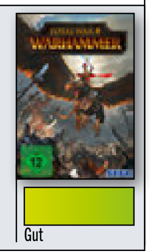
- Die Leistung der Radeon RX 480 garantiert bei *Doom* mit allen Details Spitzenwerte von 90 Fps.
- Bei *Overwatch* liegt die Fps-Rate selbst in 1440p dank der RX 480 noch bei 60 Fps und mehr.
- Da bei *TW: Warhammer* viel CPU-Leistung gefragt ist, müsst ihr einige Details herunterschrauben.



Optimal



Optimal



Gut

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Coolermaster CM Force 500 (ohne Fenster), ... ein 120-mm-Hecklüfter enthalten (**40 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Pure Power 9 CM 400 Watt (**56 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**12 Euro**)

RAM

Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Fury HX426C15FBK2/16
Kapazität/Standard: ...2 x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: ....15-17-17-35/**72 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo ....Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 240 GByte/ ....3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....–/7.200/**85 Euro**/**80 Euro**

▼ Das Micro-ATX-Format des Asrock B150M Pro4S macht den Einbau in kleine Gehäuse möglich, führt aber auch zu Platzmangel, sodass die Grafikkarte sehr nah an den x1-Slots liegt und so möglicherweise die Steckplätze schnell blockiert.



ASROCK B150M PRO4S: GÜNSTIGE UND GUTE SKYLAKE-PLATINE

Mit dem B150M Pro4S hat Asrock Spieler im Visier, die ihre CPU nicht übertakten möchten und auf Extras wie M.2- oder USB-3.1-Anschlüsse verzichten können.

Für einen Anschaffungspreis von ca. 70 Euro kann der Käufer keine Top-Ausstattung erwarten, daher konzentriert sich Asrock beim Sockel-1151-Board B150M Pro4S auf das Wesentliche. Trotzdem erfüllt die Platine im Micro-ATX-Format bis auf die fehlenden Übertaktungsoptionen alle Anforderungen typischer Heimanwender und Spieler. Die vier Speicherslots der Skylake-Platine nehmen bis zu vier DDR4-Riegel mit maximal 16 GByte auf. Von den beiden PCI-E-3.0-Steckplätzen ist einer mit 16 (x16) und einer mit 4 (x4) Lanes angebunden – letzterer Steckplatz kann per Adapter für M.2-Speichermedien genutzt werden. Für normale Festplatten/SSDs stehen dagegen sechs SATA-6GB-Anschlüsse bereit. Mit sechs USB-3.0-Ports präsentiert sich der B150-Chip auch einigermaßen anschlussfreudig, die knappen PCI-Express-Bahnen schränken die Möglichkeiten für USB-3.1-Controller allerdings ein, zumal Asrock weitere USB-2.0-Ports einspart. Zur weiteren Ausstattung gehören ein Gigabit-LAN (Intel), der Realtek-ALC887-Soundchip, ein PS2-Port sowie Monitoranschlüsse für die Nutzung einer in die CPU integrierten Grafikeinheit (HDMI/DVI-DVD-Sub). Die kompakte Bauweise des Micro-ATX-Formats ermöglicht zwar die Nutzung entsprechend kleiner Gehäuse, hat aber im Falle des Asrock B150M Pro4S auch den Nachteil, dass die Temperaturen der Spannungswandler sehr hoch ausfallen.



MITTELKLASSE-PC

Dank potenter und ehemaliger High-End-Grafikkarte läuft ein Gros aller neuen, aber auch älteren Spiele in 2.560 x 1.440 (WQHD) bei maximalen Details mit 60 Fps und mehr.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6600 .... + EKL Alpenföhn Sella
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,3 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... 212 Euro + 17 Euro

ALTERNATIVE

Der **Core i7-6700**, der gerade einmal **100 MHz** mehr Grund- und Turbotakt bietet, kostet rund **80 Euro** mehr, das noch höher taktende K-Modell **Core i7-6700K** (**4m/8t/4,0 GHz, Turbo: 4,2 GHz**) schlägt sogar mit **339 Euro** zu Buche. Hier müsst ihr überlegen, ob euch die jeweilige Mehrleistung den Aufpreis wert ist.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

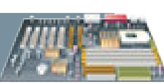


Hersteller/Modell: .... EVGA Geforce GTX 980 ACX 2.0
Chip-/Speichertakt: ..... 1.266/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 GByte GDDR5/**370 Euro**

ALTERNATIVE

Da die Herstellerdesigns des **GTX-970-Nachfolgers GTX 1070** erst ab ca. **500 Euro** zu haben sind, lohnt es sich, bei der im Preis deutlich reduzierten **GTX 980** von **EVGA** zuzuschlagen. Wer dagegen AMD-Grafikkarten den Vorzug gibt, trifft mit der mit **8 GB VRAM** bestückten **MSI R9 390X Gaming 4G** für **351 Euro** eine gute und leistungsstarke Wahl.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock Z170 Gaming
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 3.0 (2), x1 3.0 .... (3), M.2/M-Key (x4)/**120 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr dem **Core i5-6600** die Taktsporen geben wollt oder euch doch für den teuren **Core i7-6700K** entscheidet, benötigt ihr eine **Z170-Platine** mit den passenden Optionen im **BIOS/UEFI**. Unsere Empfehlung wäre das **Asus Maximus VIII Ranger (180 Euro)**, das sogar drei PCI-E-3.0-Steckplätze bietet.

RAM



Hersteller/Modell: .... Kingston Hyper X Fury .... (HX426C15FBK2/16)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: .... CL15-17-17-35/**72 Euro**

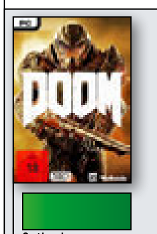
SSD/HDD



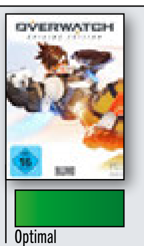
Hersteller/Modell: ...... Crucial MX200, Hitachi .... Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U pro Min./Preis: .... -/5.400/**139 Euro**/**138 Euro**

TEILS SCHNELL GENUG FÜR WQHD

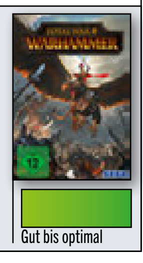
- *Doom* läuft nur in der maximalen Detailstufe aufgrund zu wenig Grafikspeicher nicht immer rund.
- Mit der Einstellung „Ultra", könnt ihr *Overwatch* sogar in 2.560 x 1.440 mit 60 Fps spielen.
- Bei *Total War: Warhammer* kommt ihr auch in 1440p um eine Detailreduktion nicht herum.



Optimal



Optimal



Gut bis optimal

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Nanoxia Deep Silence 5 Rv. B (schallgedämmt), drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**118 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Straight Power 10-CM 700 W (**120 Euro**)
Laufwerk: . LiteOn iHAS324 (DVD+/-RW: max. 24x SL, 8x DVD-R DL) (**15 Euro**)

ASUS PG248Q: FÜR SPIELER GUT GEEIGNETER FULL-HD-MONITOR MIT 180 HERTZ REFRESH-RATE

Noch ist es nicht so weit, dass die Refresh-Rekorde bei den LCDs purzeln. Asus' 180-Hertz-Monitor versüßt allerdings die Wartezeit mit einer sehr hohen Refresh-Rate.

Obwohl Asus auf der Computex Prototypen mit Displayport 1.3 und 240 Hertz vorstellte, arbeitet der PG248Q noch mit Displayport 1.2a. Neben der hohen Aktualisierungsrate gefällt vor allem die gewaltige G-Sync-Spanne von 30 bis 180 Hertz. Hier gab es in der jüngeren Vergangenheit bei den meisten LCDs deutliche Einschränkungen. Die native Auflösung liegt bei 1.920 × 1.080 Bildpunkten. Als Gegenstück zum MG248Q (Freesync und 144 Hertz Refreshrate) stellt das PG-Kürzel also wie gewohnt die Variante mit proprietärem Adaptive Sync dar, das nur mit Geforce-Karten funktioniert. Wie bei früheren Asus-Monitoren – zum Beispiel dem PG279Q oder Konkurrenzmodellen wie dem Acer Predator XB271HU – wird die maximale Aktualisierungsrate über das Onscreen-Display manuell übertaktet, auf Nachfrage wurde uns aber bestätigt, dass mit der Übertaktung kein Garantieverlust einhergehen wird. Mindestvoraussetzung für volle 180 Hertz sind eine GTX 950 Ti sowie die Verbindung über den Displayport. Bildartefakte oder ähnliche Zugeständnisse an die hohe Aktualisierungsrate konnten wir nicht feststellen, auch Adaptive Sync funktioniert tadellos im angegebenen Bereich. Obendrauf gibt's Ultra-Low-Motion-Blur- sowie 3D-Vision-Support. Äußerlich und anschlussseitig hebt sich der PG248Q indes wenig von anderen LCDs aus der ROG-Familie ab, das verspielte Rahmen-Design mit roten LEDs sowie die Schnittstellen (1× Displayport 1.2, 1× HDMI 1.4, 2× USB 3.0) bieten nichts Neuartiges. Günstig wird der Grenzgänger nicht: Die UVP liegt bei 499 Euro.







HIGH-END-PC

Dank der leistungsstarken GTX 1070 laufen alle Spiele in 1080p mit mehr als 60 Fps. In der UHD-Auflösung fällt die Framerate nur bei sehr fordernden Spielen unter die 30 Fps.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... 355 Euro + 42 Euro

ALTERNATIVE

AMD hat immer noch keine **High-End-CPU** vorgestellt. Wer eine Sechskern-CPU als Leistungszentrale für seinen PC möchte, muss tiefer in die Tasche greifen, denn der **Core i7-6800K** (6c/12t/3,2 GHz/Turbo 3,7 GHz) kostet **438 Euro.**

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gainward GTX 1070 Phoenix GLH
Chip-/Speichertakt: ..... 1.671/4.253 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**509 Euro**

ALTERNATIVE

Die **GTX 1070** bietet das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Die **GTX 1080**, z. B. die **Zotac GTX 1080 AMP!** dagegen ist mit einem Preis von **759 Euro** noch zu teuer. Eine AMD-Alternative wäre die **Sapphire R9 Fury TriX OC** für **499 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z170A Gaming Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, x16 3.0 (3), x1 3.0 (3), PCI (1), 1x M.2/**148 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Core-i7 6700K** lässt sich bereits mit der empfohlenen **MSI-Platine** bestens übertakten. In puncto Ausstattung könnt ihr allerdings noch zulegen. Für **279 Euro** bekommt ihr das **Asus Z170-Deluxe**, das über 6 USB-3.1-Anschlüsse verfügt.

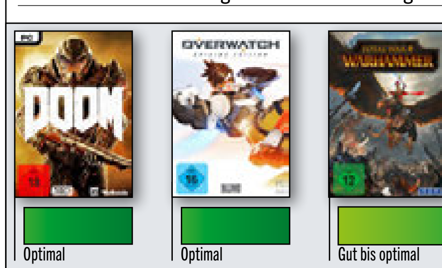
RAM



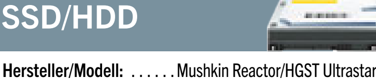
Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z .... (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**112 Euro**

SPIELEN MIT UHD-OPTIK MÖGLICH

- Falls ihr mit 40 Fps bei *Doom* zufrieden seid, könnt ihr 3.840 x 2.160 und max. Details einstellen.
- *Overwatch* läuft dank GTX 1070 in der UHD-Auflösung noch mit rund 60 Fps (max. Details).
- Dank GTX 1070 und CPU-Limitierung sind bei *Warhammer* hohe Auflösungen und alle Details möglich.



SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Mushkin Reactor/HGST Ultrastar He6 6TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**228 Euro/325 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Dark Base 900 Pro, Seitenteile aus .... Glas, 3x 140-mm-Lüfter inklusive (**214 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platinmax 850W (**160 Euro**)
Laufwerk: . Bluray-Brenner ASUS BW-16D1HT Bulk .... (**72 Euro**)

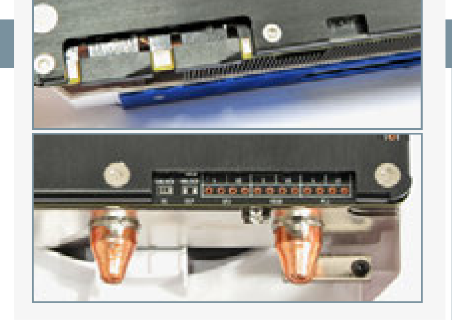
▼ **Gainwards GTX 1070 Phoenix GLH** bleibt auch unter Volllast leise und kühl. Aufgrund der mächtigen Kühlkonstruktion fällt sie jedoch sehr klobig aus und benötigt effektiv 4 Steckplätze.



GAINWARD GTX 1070 PHOENIX GLH: LEISTUNGSSTARK UND LEISE

Gainwards GTX 1070 Phoenix GLH beweist im Test eindrucksvoll, dass unser Preis-Leistungs-Tipp für Anspruchsvolle jetzt auch flüsterleise zu haben ist.

Die Gainward GTX 1070 Phoenix GLH gehört zu den ersten Partnerkarten, die im Vergleich mit Nvidias Founders Edition der Geforce GTX 1070 sowohl beim Grund- und Boost-Takt als auch bei der Kühlung und dem Powerlimit noch eine Schippe drauflegen. Den Basistakt, der bei der Founders Edition 1.506 MHz beträgt, steigert Gainward auf 1.671 MHz (10 Prozent). Begünstigt durch diese besseren Rahmenbedingungen boostet die GTX 1070 Phoenix GLH selbst unter Volllast beachtlich und fällt nie unter die 1.911-MHz-Marke, was einem Plus von 14 Prozent gegenüber der Founders Edition entspricht. Letztere ist stark powerlimitiert und senkt wegen der bis zu 80 °C hohen Kerntemperatur ihren Takt. In weniger fordernden Situationen sind bei Gainwards mit einem Dual-BIOS ausgestatteten GTX 1070 sogar 1.950 bis 2.000 MHz die Regel. Das Betriebsgeräusch der Karte fällt trotz der auf 170 Watt erhöhten Leistungsaufnahme dank Triple-Slot-Kühler mit Maximalwerten von 0,7 respektive 0,8 Sone (rund 900 U/min) erfreulich niedrig aus.



▲ Zur Ausstattung von **Gainwards GTX-1070-Modell** gehört ein Dual-BIOS-Schalter sowie Messpunkte für verschiedene Spannungen, die sich auf der Rückseite der Platine befinden.

Geforce GTX 1060

Nachdem sich die Leaks zur GTX 1060 häuften, redete Nvidia Klartext und gab offizielle Informationen frei. Unser Test zeigt, ob die GPU ein gute Wahl für Spieler ist. **Von:** Frank Stöwer

Seit dem 19. Juli ist die Geforce GTX 1060, die kleinste Pascal-Grafikkarte auf Basis der GP106-GPU, nun verfügbar und steht als Founders Edition für 319 Euro sowie als Custom Design namhafter Nvidia-Partner wie Asus, EVGA, Gainward, KFA2, Gigabyte, Inno3D, MSI, Palit, PNY oder Zotac für empfohlene 279 Euro bei den Hardware-Händlern. PC Games erhielt schon vorab Nvidias Referenzmodell der Custom Edition, die wir durch unseren Spiele-Benchmark (siehe Tabelle unten) scheuchen.

DIE TECHNIK: WIE VERMUTET

Die Spezifikationen der neuen Mittelklassekarte decken sich mit dem, was schon im Vorfeld kolportiert wurde: Auf Basis der jüngsten Pascal-GPU GP106 stehen zehn Shader-Multiprozessoren, sprich 1.280 Shader-Einheiten, zur Verfügung. Der Boost-Takt soll bei rund 1.700 MHz liegen, sodass eine theoretische Single-Precision-Rechenleistung von knapp 4,4 TFLOPS erreicht wird. Der Basistakt dürfte im 1.500er-Bereich liegen. Das Speicher-Interface ist derweil 192 Bit breit und wird mit 8-Gbps-GDDR5-Speicher (8,0 GT/s, 4.000 MHz) gekoppelt. Die Übertragungsrate liegt folglich bei 192 GB/s.

EINE HALBE GTX 1080

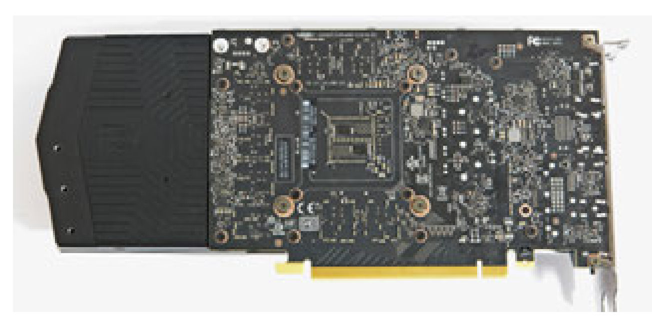
Die TDP beziffert Nvidia auf 120 Watt, wofür der 6-Pol-Stromstecker neben dem PEG-Slot ausreichen sollte. Die Leistungsdaten der GTX 1060 entsprechen von der GPU her denen einer halbierten GTX 1080, daneben kann die GTX 1060 aber zwei Drittel des Powertargets der GTX 1080 einsetzen und hat im Verhältnis zur Leistung eine etwas höhere Speicherübertragungsrate: In Sachen FLOPS pro Byte ist die Karte damit auf Augenhöhe zur RX 480 und liegt zusammen mit dieser rund 20 Prozent vor der GTX 1080 und 10 Prozent vor der GTX 1070. Engpässe durch die Speichertransferrate sind also eher weniger zu befürchten.

EINE HALBE GTX 1080

In Sachen Display- und Video-Engine hat sich nichts im Vergleich zu GTX 1080 und 1070 getan – man ist damit weiterhin auf dem aktuellen Stand der Dinge und für HDR, 4K- und 8K-Displays sowie HEVC/H.265 & Co. gerüstet. Schaut man auf die per Benchmark gemessene Spieleleistung (siehe Tabelle), liegt die GTX 1060 mit Ausnahme von *Far Cry 4* immer vor der ebenfalls neuen Radeon RX 480. Des Weiteren garantiert die GPU bei allen zehn getesteten Spielen ein ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details in 1.920 x 1080. Bei einer Auflösung von 2.560 x 1.440 (WQHD) kommt ihr jedoch beispielsweise bei *Assassin's Creed: Unity* oder *Metro Last Light Redux* um eine Detailreduktion nicht herum. ❑



▲ Die Founders Edition der GTX 1060 mit 6 GByte kostet 319 Euro. Es handelt sich um eine „Special Limited"-Version, die nur über Nvidias Online-Shop, ohne Umwege über den Zwischenhandel, verkauft wird.



▲ Anders als der Vorgänger GTX 960 muss die GTX 1060 ohne SLI-Anschluss auskommen. Der Grund: Nvidia unterstützt mit der GTX 1060 die hauseigene Multi-GPU-Technik SLI nicht mehr.



▲ Die Kühlung der GTX 1060 Founders Edition besteht aus einem Kühlblock, einem Radiallüfter und einer Slot-Blende, durch die Frischluft eingesaugt wird. Boardpartner verwenden dagegen oft andere Kühlsysteme.

Geforce GTX 1060: Spiele-Leistungscheck in Full HD/WQHD

	GTX 1060: Fps/Min-Fps 1.920 x 1.080*	GTX 1060: Fps/Min-Fps 2.560 x 1.440*	GTX 970: Fps/Min-Fps 1.920 x 1.080*	GTX 970: Fps/Min-Fps 2.560 x 1.440*	RX 480 8G: Fps/Min-Fps 1.920 x 1.080*	R9 390: Fps/Min-Fps 2.560 x 1.440*
Assassin's Creed: Unity (4× MSAA)	43/39	28/25	35/32	19/17	38/35	25/23
CoD: Adv. Warfare (2× SSAA+SMAA 2Tx)	95/77	62/50	84/70	53/43	85/71	55/46
Crysis 3 (4× SMAA)	56/49	35/31	50/44	30/27	50/44	31/28
Doom (TSSAA 8TX)	105/80	66/52	94/70	59/48	95/75	62/50
Dragon Age: Inquisition (4× MSAA + FXAA)	44/39	29/26	39/35	25/11	38/35	25/23
Far Cry 4 (TSMAA)	71/65	51/46	62/56	44/40	75/64	53/46
GTA 5 (FXAA)	56/52	43/40	48/43	37/33	52/47	41/38
Metro: Last Light Redux (2× SSAA)	46/39	26/22	43/36	24/20	38/30	20/17
TES 5: Skyrim (8× MSAA)	143/127	102/90	120/107	87/77	116/106	84/78
The Witcher 3 (Ingame AA)	41/36	31/29	35/30	27/24	39/37	30/28
The Vanishing of Ethan Carter Redux (TAA)	53/49	32/30	45/42	28/26	42/39	27/24
Wolfenstein: The Old Blood (4× MSAA)	62/59	40/38	58/53	37/33	20/19	18/16

* Maximale Details (falls möglich), Gameworks: aus, AA (siehe Spiel), 16:1 HQAF



Komfortabler spielen

Gaming Seats sind mehr als nur eine Mode. Wer lange am PC arbeitet oder spielt, braucht einen Stuhl, der ergonomisch ist und bei Langzeitbenutzung bequem bleibt.

Von: Frank Stöwer

Bürostühle im Renn-sitz-Design wurden noch vor zwei Jahren von vielen PC-Spielern als kurzlebiger Trend abgetan. Bereits vorangegangene Tests zeigten jedoch, dass sich die mit Stützwangen im Lehnen- und Sitzbereich bestückten Stühle nicht nur für die typische Haltung beim Spielen bestens eignen, sondern auch im alltäglichen Büroeinsatz sehr komfortable Sitzgelegenheiten sind. In den letzten Monaten haben die Hersteller der sogenannten Gaming Chairs ihre neueste Kollektion präsentiert. Wie der folgende Test zeigt, gibt es Unterschiede beim Design, bei der Farbwahl und den Materialien der Bezüge. Allerdings weichen viele Modelle in der Grundkonstruktion nur geringfügig voneinander ab und verfügen oft über dieselben Ausstattungsmerkmale. Diese sorgen dafür, dass der Spieler ergonomisch und verspannungsfrei sitzt. Dazu gehören beispielsweise Armlehnen, die nicht nur in der Höhe, sondern auch horizontal (links/rechts und vor/zurück) verstellt werden können, sowie eine Lendenstütze in Form eines Kissens oder einer in die Lehne eingearbeiteten Mechanik. PC Games zeigt, wie bequem ihr dank dieser Haltungshelferlein wirklich auf den teils bis zu 500 Euro teuren Gaming Seats sitzt.

MAXNOMIC OFFICE COMFORT (OFC): ERGONOMISCH SPIELEN

Der neue Maxnomic Office Comfort ist das Flaggschiff aus Maxnomics Office-Comfort-Reihe sowie der Nachfolger des von den Kollegen der PCGH in der Ausgabe 11/2014 mit fünf Sternen bewerteten Maxnomic Commander S III. Von den neuartigen, mit einer Fingerablage sowie einem Bedienknopf aus Metall bestückten „4D-Armlehnen" abgesehen, bietet der Office Comfort dieselbe hochwertige Fertigung wie der Commander S III. Wie bei den hier getesteten Noblechairs-Bürostühlen besteht die Konstruktion der Sitzfläche und der Rückenlehne aus stabilem Stahlrohr und Elastikbändern, auf denen die mittelharten, sehr bequemen Kaltschaumpolster aufliegen. Die Lehne lässt sich auf 157° Grad zur Sitzfläche kippen und die Armstützen sind in der Höhe (acht Stufen) sowie vor und zurück/rechts und links (3/5 Positionen) verstellbar und können um 11 Grad nach links/rechts gedreht werden. Ein Ausstattungsmerkmal, das sich beim optimalen Sitzkomfort sowie bei der Ergonomie positiv bemerkbar macht und über das nur der Maxnomic Office Comfort verfügt, ist die in die Rückenlehne integrierte Lordosenstütze. Während Noblechairs oder Speedlink ein kleines Kissen zur Stütze der Lende mitliefern, kann die Partie der Lehne, auf der die Lende aufliegt, per Drehknopf von einer geraden zu einer konvexen Form verändert werden.

Gerade in der typischen Gamer-Sitzposition, in der der Oberkörper sehr gerade (90-Grad-Lehnenstellung) oder leicht nach vorn gebeugt ist, gibt die Lordosenstütze dem Lendenbereich sehr guten Halt, sodass ihr ergonomisch und sehr bequem im für das Spielen am PC und im Büro geeigneten Office Comfort sitzt. Ein weiteres Plus für die Ergonomie und den Sitzkomfort sind die sogenannten „4D-Armlehnen", die sich so positionieren lassen, dass der Unterarm ermüdungsfrei bleibt und sich nicht verspannt. Zusätzlich nimmt man auf der mittelharten Kaltschaumpolsterung der großen Sitzfläche sehr bequem Platz.

NOBLECHAIRS EPIC GAMING-STUHL: NAME IST PROGRAMM

Dass der in Deutschland nur über den Online-Versender Caseking.de erhältliche Noblechairs Epic Gamingstuhl echt edel ist, zeigt sich schon bei der Fertigung: Die goldfarbigen Nähte an der Lehne sowie den Seitenwangen der Sitzfläche sind sauber genäht und der Rahmen der Sitzfläche ist sauber verschweißt. Der angenehm ver-

formungsfeste und sehr bequeme Kaltschaum (Dichte 55 %) liegt auf einer Elastikband-Stahlstreben-Konstruktion (Sitzfläche) respektive einer Hartschale (Rückenlehne) auf. Das Fußkreuz, das einen optimalen Stand garantiert, ist aus massivem Aluminium gefertigt und die für Hart- und Weichböden geeigneten Rollen sind sehr leichtgängig. Dazu kommen Armlehnen, die sich für eine ergonomische Lage des Unterarms beim Spielen nicht nur in der Höhe, sondern auch nach vorn/hinten sowie rechts/links verstellen lassen. Weitere Extras sind der PU-Kunstlederbezug (1,5 mm Materialstärke), der stellenweise zur besseren Belüftung perforiert wurde, sowie je ein Kissen für den Nacken sowie die Lende.

Das Lendenkissen ist keinesfalls Zierrat, sondern verbessert die Ergonomie spürbar. Das merkt man vor allem an der Sitzhaltung beim Spielen, bei der die Lehne im 90-Grad-Winkel steht und der Lendenbereich sehr gut durch das Kissen gestützt wird. Zusätzlich liegen auch die Unterarme ergonomisch auf den in der Höhe und horizontalen Position verschiebbaren Armablagen auf. Dabei wird, anders als beim Speedlink Regger, der Platz auch für Spieler mit 1,90 m Größe nicht zu knapp. Alles in allem ist der Noblechairs Epic Gamingstuhl sehr bequem und an die etwas harte Sitzfläche, deren Seitenwangen die Außenseiten der Oberschenkel schön stützen, gewöhnt man sich schnell.

NOBLECHAIRS EPIC ECHTLEDER GAMINGSTUHL: SEHR LUXURIÖS

Obwohl Noblechairs zweiter Gaming-Stuhl genauso ausgestattet und konstruiert ist wie das andere getestete Epic-Modell, ist er etwas Besonderes. Wie der Namenszusatz verrät, bietet der Bürostuhl im Design eines Rennwagensitzes einen Echtlederbezug mit einer Materialstärke von 1,7 Millimetern. Das edle und den Preis von 550 Euro durchaus rechtfertigende Material befindet sich auf der Sitzfläche sowie der Kontaktfläche der Lehne (Rückseite: Kunstleder) und ist zusätzlich mit einer weißen, mit Stickmaschinen eingewebten Naht verziert. Auch die restliche Fertigungsqualität überzeugt voll, fällt jedoch nicht besser aus als bei dem mit Kunstleder bezogenen Modell. Auch der Epic Echtleder Gamingstuhl verfügt über ein Alu-Fußkreuz inklusive der leichtgängigen Rollen, seine Armlehnen

MAXNOMIC OFFICE COMFORT: DER RÜCKENSCHMEICHLER

Wie der Maxnomic Commander S III überzeugt die neue Büro-Gaming-Stuhl-Kombination mit tollem Sitzkomfort und sehr rückenfreundlicher Ergonomie.



Die 4D-Armlehnen mit Fingerrablagen und dem seitlichem Metallknopf hat sich Maxnomic sogar patentieren lassen. Kunstveloursleder-Applikationen und orange Nähte verleihen dem Stuhl einen hochwertigen Look.





Die Basiskonstruktion des Sitzes sowie die Einheit mit der Wippmechanik und Höhenverstellung ist identisch mit der der Noblechairs-Stühle. Das Alleinstellungsmerkmal ist die in die Lehne intergrierte Lordosenstütze.

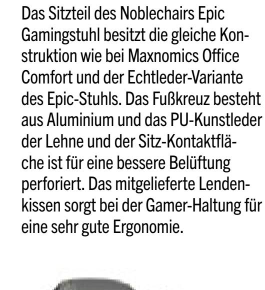


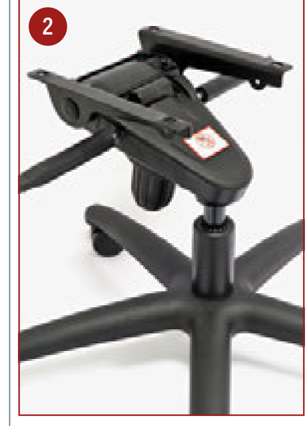
NOBLECHAIRS EPIC GAMINGSTUHL: EDEL UND ERGONOMISCH

Beim subjektiven Bequemlichkeitsbefinden hat zwar das Epic-Echtleder-Pendant die Nase vorn. Bei der Ergonomie und Qualität herrscht allerding Gleichstand zwischen den Noblechairs-Modellen.



Das Sitzteil des Noblechairs Epic Gamingstuhl besitzt die gleiche Konstruktion wie bei Maxnomics Office Comfort und der Echtleder-Variante des Epic-Stuhls. Das Fußkreuz besteht aus Aluminium und das PU-Kunstleder der Lehne und der Sitz-Kontaktfläche ist für eine bessere Belüftung perforiert. Das mitgelieferte Lendenkissen sorgt bei der Gamer-Haltung für eine sehr gute Ergonomie.







NOBLECHAIRS EPIC ECHTLEDER: SEHR KOMFORTABLER LUXUS

Wer keine Lust auf Kunstleder hat, kommt an diesem Gaming Seat nicht vorbei. Auf seinen Echtlederbezügen sitzt man äußerst bequem und sehr ergonomisch.

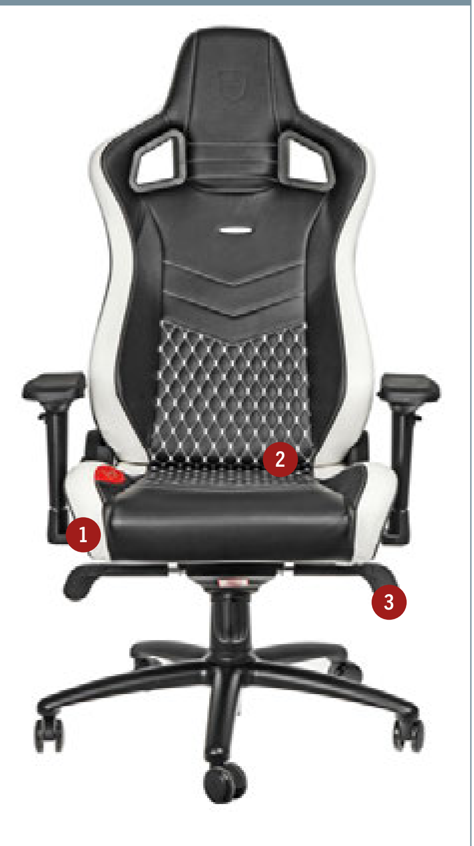


Die Sitzkonstruktion des Noblechair Epic Echtleder besteht aus einem sauber verschweißten Metallrahmen mit Streben (Befestigung/Höhenverstellung/Wippmechanik) sowie einem Elastikband (Ablage Oberschenkel).





Die Rückenlehne fällt optisch durch gestickte Applikationen auf und ist dank Echtleder-Kontaktfläche auch sehr bequem. Die Einheit für die Wippmechanik und Höhenverstellung ist ein hochwertiges Standardmodell.



lassen sich auch in der Höhe sowie vertikal und horizontal verstellen und die Kissen für den Nacken und die Lende gehören ebenfalls zum Lieferumfang.

Der Epic Echtleder Gamingstuhl bietet dank seiner 4D-Armlehne und des die Lende gut stützenden Kissens dieselbe optimale Ergonomie beim Spielen wie der Kunstlederstuhl. Bei der Bequemlichkeit hat er aufgrund des edlen Bezugs die Nase vorn. Obwohl auf der Sitzfläche derselbe sehr dichte und sich hart anfühlende Kaltschaum zum Einsatz kommt, schmiegen sich die Lederbezüge des Sitzbereiches sowie die Kontaktfläche der Lehne noch einen Tick mehr an das Gesäß und den Rücken an – das fühlt sich ganz besonders bequem an. Dazu kommt, dass gefühlt weniger Wärme entsteht und man weniger schwitzt, messbar ist so etwas leider nur schwierig. Auf jeden Fall lässt der Lederbezug das Sitzpolster weniger hart erscheinen, was gerade Spielern gefallen könnte, die eine mittlere Sitzhärte bevorzugen. Fest steht, dieser Gaming Chair ist im Vergleich mit den anderen Testkandidaten

SPEEDLINK REGGER GAMING CHAIR: GÜNSTIG UND BEQUEM

Speedlinks Debüt in der Sparte der Gaming Seats ist auf jeden Fall gelungen. Aufgrund des günstigen Preises muss man allerdings ein paar Abstriche machen.





Das Fußkreuz des Speedlink Regger Gaming Chair garantiert eine sehr gute Standfestigkeit, ist aber nur aus Hartplastik gefertigt. Bei der Rückenlehnenkonstruktion fehlen Elastikbänder und Stützgitter.





Zur Verbesserung der Ergonomie spendiert Speedlink dem Stuhl ein Kissen zum Stützen der Lende und des Nackens. Die Armlehnen können nur in der Höhe verstellt und nach links/rechts gedreht werden.



ein echtes Luxusprodukt, dessen Lederbezug bei der Bequemlichkeit das Maß aller Dinge ist.

SPEEDLINK REGGER GAMING CHAIR: GÜNSTIG, ABER BEQUEM

Mit dem günstigsten Stuhl im Testfeld gibt Speedlink ein durchaus gelungenes Debüt in der Gaming-Chair-Sparte. Aufgrund des niedrigen Preises von 230 Euro muss der Käufer allerdings bei Ausstattung und Qualität Abstriche machen: Der Fuß besteht nur aus Hartplastik, die Armlehnen können nur in der Höhe, aber nicht in ihrer Position verstellt werden und die ca. 6 cm dicke Kaltschaumauflage der Sitzfläche liegt nur auf einer Spanplatte auf – daher fühlt sich der Sitz auch etwas zu hart an. Die Dicke der Rückenlehnenpolsterung geht dagegen in Ordnung und trotz fehlender Drahtgitter oder Elastikbänder stützt sie den Rücken des Spielers gut. Für einen bequemen Halt im Lendenbereich liefert Speedlink ein Kissen mit. Diese weiche Stütze wertet bei der sogenannten Gamer-Haltung, bei der die Lehne auf 90 Grad gestellt wird, die Sitzhaltung auf. Perfekt ist die Ergonomie aufgrund der nur höhenverstellbaren Unterarmablagen aber nicht. Außerdem sollten Spieler mit langen Oberschenkeln zugunsten des Sitzkomforts auf die Lendenstütze verzichten, da die Sitzfläche nur 49 cm tief ist.

Ansonsten liefert der Speedlink Regger wenig Anlass zur Kritik. Die Rollen sind sehr leichtgängig, der Stuhl ist standfest, die Wippmechanik funktioniert einwandfrei und trotz der etwas harten Sitzfläche ist er bequem. Hinweis: Obwohl Speedlink als Maximalgröße 1,90 Meter angibt, fällt er für diesen Nutzer zu klein aus. Wir empfehlen eine maximale Körpergröße von 1,80 Meter, da sich sonst die Schultern oberhalb und nicht zwischen den dafür vorgesehenen Wangen in der Lehne befinden. ❑

FAZIT

Gaming Seats

Unbequem ist keiner der von uns getesteten Gaming Seats, mit steigendem Preis verbessert sich allerdings die Ausstattung spürbar. So muss das günstigste Modell, der Speedlink Regger, ohne 4D-Armablagen sowie eine Sitz- und Lehnenkonstruktion mit Elastikbändern und Metallverstrebungen auskommen. In puncto Ergonomie liegt der Maxnomic Office dank integrierter Lordosenstütze vorn. Das bequemste Sitzgefühl kann der Lederstuhl von Noblechairs für sich verbuchen.

GAMING-STÜHLE

Auszug aus Testtabelle mit 12 Wertungskriterien

Modell	Office Comfort (OFC)	Epic Gamingstuhl (NBL-PU-GOL-002)	Epic Echtleder Gamingstuhl (NBL RL EPC 001)	Regger Gaming Chair (SL-660000-BK)
Hersteller/Vertrieb	Maxnomic/www.maxnomic.com	Noblechairs/www.noblechairs.com (Caseking)	Noblechairs/www.noblechairs.com (Caseking)	Speedlink/www.speedlink.com
Link zum PCGH-Preisvergleich	Nur bei needforseat.de erhältlich	www.pcgh.de/preis/1432881	www.pcgh.de/preis/1432918	www.pcgh.de/preis/1384376
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 400,-/befriedigend bis gut	Ca. € 340,-/gut	Ca. € 550,-/befriedigend bis gut	Ca. € 230,-/gut bis (sehr gut)
Ausstattung:				
Gesamthöhe (mit Basis)	Ca. 130,0 cm bis 140,0 cm	Ca. 131,0 cm bis 141,0 cm	Ca. 131,0 cm bis 141,0 cm	Ca. 124,0 cm bis 132,0 cm
Breite (auf Schulterhöhe; auf Beckenhöhe)/Höhe Rückenlehne	Ca. 56,0 cm; ca. 51,5 cm/85,0cm	Ca. 54,5 cm; ca. 52 cm/ca. 87,0 cm	Ca. 54,5 cm; ca. 52 cm/ca. 87,0 cm	Ca. 56 cm; ca. 47 cm/ca. 81 cm
Breite (Außenmaß; Innenmaß)/Tiefe Sitzfläche	Ca. 51,0 cm; ca. 31,0 cm/ca. 53,0 cm	Ca. 56,0 cm; ca. 35,0 cm/ca. 49,5 cm	Ca. 56,0 cm; ca. 35,0 cm/ca. 49,5 cm	Ca. 52,0 cm; 42,0 cm/ca. 49,0 cm
Gesamtgewicht	27,0 kg	27,0 kg	27,0 kg	20,0 kg
Material Fuß/Rollen/Rahmen/Polsterung/Bezug	Aluminium (Guss)/Hartplastik/Stahlrohr mit Elastikbändern/PU-Kaltschaum/PU-Kunstleder und Kunstveloursleder (Microfaser)	Aluminium (Guss)/Nylon und Polyurethan/Stahlrohr (robotergeschweißt) mit Elastikbändern und Metallstreben (Sitz) und Hartschale (Lehne)/Kaltschaum/PU-Kunstleder	Aluminium (Guss)/Hartplastik/Stahlrohr mit Elastikbändern/Hartschaum/Kunstleder (Rückseite Lehen), Echtleder (Sitzfläche und Kontaktfläche Rücklehne)	Hartplastik/Hartplastik/Stahlrohr mit Spanplatte (Sitz) und Stahlrohr ohne Querstreben (Lehne)/Kaltschaum/PU-Kunstleder (Rückenlehne) und Kunstwildleder (Sitzfläche)
Maximalbelastung	150 Kg	120 Kg	120 Kg	150 Kg
Weitere Extras	Kopfkissen, Knie-Wippmechanik mit 5 Feststellpositionen per Hebel, frei verstellbare Lordosenstütze (Drehregler), 4D-Armlehne mit Fingerablage	Kopf- und Lendenkissen, Wippmechanik mit maximal 11 Grad Neigungswinkel und Feststellpositionen per Hebel	Kopf- und Lendenkissen, Wippmechanik mit maximal 11 Grad Neigungswinkel und Feststellpositionen per Hebel, Sitzfläche und Kontaktfläche der Rückenlehne mit Echtleder bezogen	Kopf- und Lendenkissen, stufenlose, per Hebel blockierbare Wippmechanik mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf)
Eigenschaften				
Zusammenbau	Sehr einfach	Sehr einfach	Sehr einfach	Sehr einfach
Geeignet für Körpergröße	Bis maximal 200,0 cm	K. A. vermutlich bis maximal 190,0 cm	K. A., vermutlich bis maximal 190,0 cm	Bis maximal 180,0 cm (Angabe Hersteller: 190 cm)
Verarbeitung Fuß/Höhenverstellung/Sitzfläche/Lehne	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Gut/gut/gut/gut bis sehr gut
Anpassbare Rückenlehne (Winkel)	Sehr gut (kann von 90° bis 157° verstellt werden)	Gut (kann von 90° bis 135° verstellt werden)	Gut (kann von 90° bis 135° verstellt werden)	Sehr gut (kann von 90° bis 165° verstellt werden)
Armlehnen verstellbar (Höhe/drehbar/vertikal/horizontal)	Ja (achtstufig)/ja/ja/ja	Ja (sechsstufig)/ja/ja	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja	Ja (sechsstufig)/ja/nein/nein
Sitzflächenhöhe verstellbar	Ja, stufenlos per Druckluftheber	Ja, stufenlos per Druckluftheber (10 cm Hubhöhe)	Ja, stufenlos per Druckluftheber	Ja, stufenlos per Druckluftheber (8 cm Hubhöhe)
Leistung				
Polsterhärte	Mittelhart und sehr bequem	Hart, trotzdem sehr bequem	Optimale, dank Lederbezug angenehme Härte	Etwas zu hart (Spanplatte in der Sitzflächen und keine Elastikbänder in der Lehne)
Standfestigkeit/Rolleigenschaften	Sehr gut/leichtgängig	Sehr gut/sehr leichtgängig	Sehr gut/sehr leichtgängig	Sehr gut/sehr leichtgängig
Sitzkomfort/Ergonomie/Anpassungsmöglichkeiten Ergonomie	Sehr bequem/sehr gut/sehr gut (u. a. Lordosenstütze)	Sehr bequem/sehr gut/sehr gut	Sehr bequem/sehr gut/sehr gut	Bequem/gut/gut
Komfort Gamer-Haltung mit Maus und Tastatur	Sehr bequem (90-Grad-Stellung Lehne und optimale Anpassung der Armlehne mit Griffmulden, Lordosenstütze)	Sehr bequem (90-Grad-Stellung Lehne und optimale Anpassung Armlehne, Zusatzkissen für die Lende)	Sehr bequem (90-Grad-Stellung Lehne und optimale Anpassung Armlehne, Zusatzkissen für die Lende)	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne und Höhenverstellung Armlehne, Armlehne nicht verschiebbar, Zusatzkissen für die Lende)
FAZIT	+ Verstellmöglichkeiten Armlehne + Sitzkomfort (allgemein/Gamer-Haltung) + Ergonomie, integrierte Lendenstütze	+ Sitzkomfort (Gamer-Haltung) + Verstellmöglichkeiten Armlehne + Verarbeitung/Ausstattung	+ Echtleder als Material für Kontaktflächen + Verstellmöglichkeiten Armlehne + Sitzkomfort (allgemein/Gamer-Haltung)	+ Sehr gute Standfestigkeit + Günstig/tauglich für die Gamer-Haltung − Sitzpolster etwas zu hart/Armlehne
	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★☆



Spielplatz Wohnzimmer

PC-Spieler haben längst das Sofa im Wohnzimmer und den LCD-TV für ihr Hobby entdeckt. Couch-Gaming-Peripherie war bisher jedoch rar. PC Games prüft, ob die sogenannten Lapboards eine praktische Lösung sind.

Von: Frank Stöwer

Wenn man vor ein paar Jahren im Wohnzimmer Videospiele zockte, kam dort in der Regel eine Konsole zum Einsatz. Da aber die Xbox One und die Playstation 4 einem PC mit leistungsstarker Hardware weder bei der allgemeinen Performance noch bei der Grafik das Wasser reichen können, haben sich viele PC-Spieler einen potenten (Mini-)Rechner in die gute Stube gestellt, um den Leistungs- und Optikvorteil der Plattform am Flachbildfernseher zu genießen. Mit Maus und Tastatur, den Haupteingabegeräten des PCs, gab es bis dato aber leider immer Probleme, denn diese Peripherie kann ein Gamepad nicht vollständig ersetzen. Außerdem sind Wohnzimmertische ja bekanntlich niedrig und stehen in der Regel nicht nah an dem bequemen Sofa als Sitzmöbel.

Bisher half nur eine Selbstbaulösung oder der von den Kollegen der PC Games Hardware bereits Ende 2012 getestete Couchmaster (Video siehe: http://goo.gl/D6CAVM). Mit dem Roccat Sova, Corsair Lapdog oder Razer Turret sind jetzt drei Geräte neu auf den Markt gekommen, die speziell für das PC-Gaming auf dem Sofa konzipiert sind und als sogenannte Lapboards bezeichnet werden. Sind dies wirklich die optimalen Eingabegeräte für das Couch-Gaming am heimischen TV? PC Games hat für euch Probe gespielt.

ROCCAT SOVA: TOP-PRODUKT FÜR DEN COUCH-GAMER

Vor zwei Jahren stellte Roccat auf der E3 das Sova, den Prototyp eines Lapboards, das erste Mal vor. Jetzt ist es serienreif und bereits der Blick auf die Ausstattungsliste zeigt, dass Couch-Gaming-Pionier Roccat dem Spieler genau die Peripherie an die Hand gibt, die er für ein langes und verspannungsfreies Spielen auf der Wohnzimmercouch benötigt. Da wäre zuerst einmal die im Fall unseres Testgeräts mechanische Tastatur, bei der die neuen ITC-Tastenschalter mit brauner Farbcodierung ihr Debüt geben und deren Ausstattung von den Daumentasten und dem kompakten Tastaturlayout abgesehen genauso ausfällt wie Roccats Ryos MK Pro. Dazu kommen eine 275 x 240 mm große, auch für den Low-Sense-Spielertyp noch geeignete Mausablage (abnehmbar), ein Kabelkanal an der Front, eine Mauskabelhalterung, ein 4 m langes Anschlusskabel sowie zwei USB-2.0-Hubs – hier ist Roccat geiziger als Corsair, deren Lapboard einen vierfachen USB-3.0-Hub bietet.

Die beiden Highlights des Roccat Sova MK sind jedoch die abnehmbaren, sehr bequemen Schoßpolster und die mit 303 x 88 mm großzügig dimensionierte Handballenablage, die sogar ausgetauscht werden kann. Diese beiden Features garantieren ei-

RAZER TURRET: DRAHTLOS MIT VIEL AUSSTATTUNG

Razer verlangt für seine Couch-Gaming-Peripherie stolze 190 Euro. Dafür arbeiten das Lapboard und die voll spieletaugliche Mini-Maus im Razer-Orochi-Design komplett kabellos.

In puncto Ausstattung hätte Razers Couch-Gaming-Lösung den ersten Platz verdient, denn in diesem drahlosen Gesamtpaket ist auch eine Maus enthalten. Und die ist gar nicht mal schlecht, denn von der Form und Ausstattung (Details siehe Testtabelle) entspricht sie der Razer Orochi, der wir in einem vorangegangenen Test eine gute bis sehr gute Ergonomie bescheinigten. Die ebenfalls ordentlich ausgestattete Tastatur, bei deren flachen, notebookähnlichen Tasten die Chiclet-Technik zum Einsatz kommt, verfügt allerdings nur über ein Haupttastenfeld. Für den besseren Transport oder den Einsatz der Tastatur am (Android-)Handy oder Tablet kann das Lapboard, wie rechts zu sehen ist, zusammengeklappt werden. Die kompakten Maße, vor allem die geringe Tiefe, werden beim Couch-Gaming schnell zum Problem, da es keine Ablageflächen für die Handgelenke gibt. Dazu kommt, dass die gummierte Rückseite zwar rutschfest ist, aber auf Dauer unbequem wird.





Sowohl an der Maus als auch an der kompakten Tastatur des Razer Turret findet man einen Schalter, mit dem man die Art der drahtlosen Abtastung (Bluetooth/Funk) wählen kann.



Die Rückseite, mit der das Turret auf den Oberschenkeln aufliegt, besteht aus einer Gummierung. Diese wird schnell warm und ist wegen der fehlenden Polster nur bedingt bequem.

nerseits, dass das Lapboard sehr bequem und mit einer optimalen Ergonomie auf den Oberschenkeln des Couch-Gamers Platz findet, andererseits kommt es beim längeren Einsatz nicht zu Verspannungen im Handgelenk, da dieses durch die Ablage ergonomisch gestützt wird. Gerade das macht Roccats Sova MK zu unserer Fünf-Sterne-Empfehlung für den Sofa-Gamer.

CORSAIR GAMING LAPDOG: SOLIDE COUCH-GAMING-BASIS

Im direkten Vergleich mit den Konkurrenten erwirbt der Couch-Gamer mit dem Corsair Gaming Lapdog genau genommen gar keine vollwertige Peripherie für sein Hobby, sondern muss die Basis erst mit einer Tastatur bestücken. Während er beim Tastaturlayout zwischen der Full-Size- oder Tenkeyless-Variante wählen kann, ist er beim Tastaturmodell auf Corsairs K70/K65-Serie angewiesen (Kauftipps siehe Extrakasten S. 112). In Kombination mit einem passenden Keyboard stellt sich Corsairs Schoßhund aber als sehr gut ausgestattetes Lapboard heraus. Von den vier Anschlüssen des dank Stromversorgung auch für das Schnellladen von Handys geeigneten USB-3.0-Hubs befinden sich zwei im Inneren und zwei an der rechten Außenseite des Geräts. Zum Verstauen der Kabel von Maus und Tastatur gibt es eine große Kammer im Innenraum, die mit einem Alublech abgedeckt wird. Dazu kommen ein 5 m langes Anschlusskabel und eine Mauspad-Fläche, die mit 277 x 253 Millimetern einen Tick größer ausfällt als beim Roccat Sova.

Das Ausstattungshighlight des Corsair Gaming Lapdog jedoch ist die Ablage aus Memory-Schaumstoff, die magnetisch befestigt wird und sich über die komplette Rückseite erstreckt. Sie liegt auch bei langen Spiele-Sessions sehr bequem auf den Oberschenkeln, ist ergonomisch und wird nicht warm. Die gesamte Ergonomie des Corsair Lapdog wäre perfekt, wenn der als Handballenablage gedachte Streifen unterhalb der Tastatur nicht nur 2 cm schmal wäre. Bei der typischen WASD-Haltung liegt hier nicht etwa das Handgelenk, sondern höchstens die Handinnenfläche auf.

RAZER TURRET: KOMPAKT DRAHTLOS UND MIT MAUS

Das Razer Turret ist nicht nur die einzige Couch-Gaming-Peripherie,



In Corsairs Lapdog können sowohl Full-Size-Tastaturen (Corsair-K70-Modelle) als auch Varianten ohne Zehnerblock (im Bild: Corsair Vengeance K65 Tenkeyless) eingesetzt werden.



Zusätzlich zum Kabelkanal für die Maus gehört zur Ausstattung des Roccat Sova ein Mauskabelhalter (Maus Bungee). Der ist in seiner Position nach links und rechts verschiebbar.

CORSAIR GAMING LAPDOG: EIN SEHR GUTES GRUNDGERÜST FÜRS COUCH-GAMING

Anders als das Roccat Sova oder Razers Turret bietet das Corsair Gaming Lapdog nur die Basis für das Zocken auf dem heimischen Sofa. Eine Tastatur fehlt im Paket, dafür gibt's viel nützliche Ausstattung.

Genau genommen ist Corsairs Schoßhund zum Spielen kein Eingabegerät, sondern ein sehr gut ausgestattetes Couch-Gaming-Gerüst, in das eine Tastatur eingebaut wird. So fällt der direkte Vergleich mit den anderen Geräten ein wenig schwer, da hier zusätzlich noch ein Keyboard der Corsair-K70/K65-Modellreihe angeschafft werden respektive beim Couch-Gamer schon vorhanden sein muss. Wer hier sparen will, dem empfehlen wir die Corsair Gaming K70 LUX (ca. 130 Euro) oder Corsair Vengeance K65 (MX Red Schalter, ca. 80 Euro), da die RGB-beleuchteten K70/K65-Varianten mit 180 Euro respektive 140 Euro zu Buche schlagen. Ist Corsairs Lapdog dann mit einem hauseigenen Tastenbrett bestückt, erweist es sich als sehr gut ausgestattetes Lapboard mit einer sehr großzügig dimensionierten Mausablage, das auch bei langen Couch-Gaming-Sessions sehr bequem bleibt. Die Ergonomie wäre perfekt, wenn die Fläche für den Handballen vor dem Keyboard nicht so schmal ausfallen würde.





Von den vier Anschlüssen des USB-3.0-Hubs befinden sich zwei im Innenraum unter der Mausablage und zwei an der rechten Außenseite. Letztgenannte bieten sich für die Schnellladefunktion an.





Die Unterlage aus Memory-Schaumstoff fällt sehr groß und dick aus, ist sehr bequem und lässt sich entfernen.

ROCCAT SOVA MK: DER COUCH-GAMING-PRIMUS

Eine mechanische Tastatur mit der Ausstattung der Ryos MK, ein Schoßpolster und eine Handballenablage. Roccats Lapboard verfügt über alle wichtigen Features für das bequeme und ergonomische Spielen auf dem heimigen Sofa.

Vor gut zwei Jahren hat sich Roccat als Hersteller des Projektes Couch-Gaming-Peripherie angenommen und uns damals einen Prototyp präsentiert, der uns schon sehr gut gefallen hat. Jetzt ist das Sova serienreif und kommt im August in zwei Varianten (Sova MK, mechanische Tastatur/Sova Membrane, Rubberdome-Tastatur) in die Läden – eine drahtlose Version soll später folgen. Wir konnten zwar nur ein nahezu finales Vorserienmodell mit den neuen TTC-Braun-Tastenschaltern (entspricht Cherrys haptisch-taktilen MX Brown) testen. Die Vorserie zeigt aber schon, dass Roccat eigentlich alles richtig macht. Das gilt nicht nur für die Größe und Oberfläche des Mauspads, das Maus-Bungie sowie die Bequemlichkeit der abnehmbaren Polster an der Unterseite, hier stimmt auch die Ergonomie, da das Sova MK das einzige Lapboard ist, das dem Couch-Gamer eine ausreichend große Handballenablage liefert. Eine wichtige Info, falls ihr euch das mit einer Top-Produkt-Auszeichnung prämierte Sova anschaffen wollt: Zusammen mit Amazon (Link siehe Testtabelle) hat Roccat eine Vorbestelleraktion gestartet, bei der man eine Kova-Performance-Maus (Test im Extended-Teil der PC Games 07/16) im Wert von 60 Euro ohne Aufpreis dazubekommt.



Zur gelungenen Ausstattung gehören die abnehmbaren Schoßpolster, eine Kabelführung, zwei USB-2.0-Ports sowie ein 4 m langes Anschlusskabel.



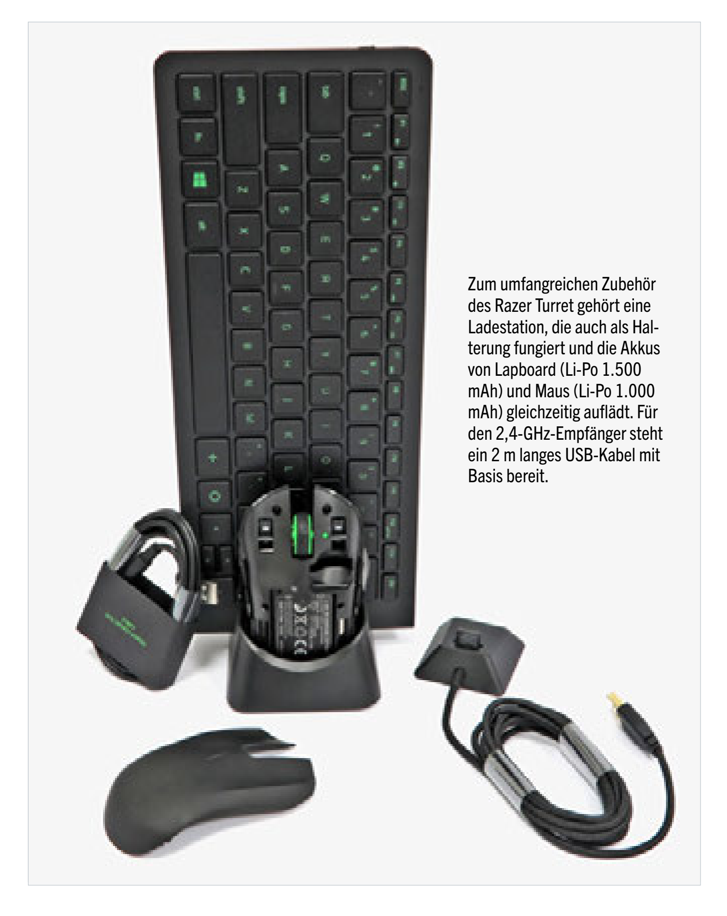
Neben dem getesteten Sova MK gibt es für 150 Euro noch die Membran-Variante mit Gummidom-Technik.

die mit zwei drahtlosen Verfahren (siehe Extrakasten vorherige Seite) arbeiten kann. Es ist auch das einzige Gerät im Test, bei dem die Maus mit zum Paket gehört. Die Grundausstattung des mit seinen Maßen von 500 x 120 x 10 mm (L x T x H) kompakt ausfallenden Lapboards besteht aus einer Tastatur ohne Mittel- und Zehnerblock sowie einer 190 x 117 mm großen, glatten und zusätzlich noch leicht magnetischen Mausablage. Letztgenanntes Feature soll das Wegrutschen der Maus verhindern und wirkt sich nicht negativ auf deren Gleitfähigkeiten aus. Die Rückseite des Razer Turret ist komplett mit einer dünnen Kunststoffschicht bezogen. Diese sorgt mit ihren Noppen dafür, dass das Razer Turret auf den Oberschenkeln nicht verrutscht. Im Gegenzug fühlt sie sich aber aufgrund fehlender Polster bei längerer Nutzung zu hart und unbequem an und es kommt zu einer spürbaren Wärmeentwicklung. Die Ergonomie ist also längst nicht optimal.

Da Razers Lapboard zwar ausreichend lang, aber nicht tief genug ist, gibt es weder eine Ablage für den Handballen noch für das Handgelenk bei der Mausbenutzung. Die Handgelenke und der untere Teil der Unterarme liegen beim Spielen auf den Oberschenkeln des Couch-Gamers auf. In dieser Handhaltung kommt es beim Bedienen der Tastatur mit ihren flachen Notebook-Tasten schnell zu leichten Verkrampfungen im Handgelenk. Dazu kommt, dass der Platz auf dem Pad nur dann ausreicht, wenn man dank hoher Dpi-Einstellungen die Maus nicht weit bewegt oder umsetzt. ❑

FAZIT

Couch-Gaming-Peripherie im Test
Wegen der sehr guten Ergonomie und Bequemlichkeit ist Roccats Sova die optimale Sofa-Gaming-Peripherie. Das Manko von Corsairs Lapdog, dem eine Tastatur fehlt, ist die zu klein geratenen Ablage für den Handballen/das Handgelenk. Das Razer Turret lässt bei der Ausstattung keine Wünsche offen, fühlt sich aber bei längerem Spielen schnell unbequem an.



Zum umfangreichen Zubehör des Razer Turret gehört eine Ladestation, die auch als Halterung fungiert und die Akkus von Lapboard (Li-Po 1.500 mAh) und Maus (Li-Po 1.000 mAh) gleichzeitig auflädt. Für den 2,4-GHz-Empfänger steht ein 2 m langes USB-Kabel mit Basis bereit.

SOFA-GAMING-PERIPHERIE

Testtabelle
mit 17 Wertungskriterien

Produkt	Sova MK Gaming Lapboard	Corsair Gaming Lapdog	Turret
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Roccat (www.roccat.org)	Corsair (www.corsair.com)	Razer (www.razerzone.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 200,- Euro/gut	Ca. 130,- Euro Ohne Tastatur/befriedigend	Ca. 190,- Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/767309301	www.pcgh.de/preis/1322345	Noch nicht gelistet
Anschluss/Kabellänge	USB 2.0/ca. 400 cm	USB 3.0/ca. 500 cm	Drahtlos: Bluetooth 4.0 oder 2,4-GHz-Funk
Ausstattung:			
Gesamtgröße L x T x H (Tastatur und Mausablage)	644 × 281 × 38 mm	734 × 257 × 70 mm (mit Oberschenkelablage)	550 × 120 × 10 mm
Lieferumfang (Tastatur/Mausablage/Maus)	Tastatur/Mausablage/keine Maus	Nur Mausablage/keine Tastatur und Maus	Tastatur und Mauspad, Funk- und Bluetooth-Maus
Größe/Oberfläche integriertes Mauspad	275 x 240 mm/rau mit feiner Körnung (auswechselbar)	277 × 253 mm/rau mit mittelgrober Körnung	190 × 118 mm//fast glatt und magnetisch
Eigenschaften Tastatur (Größe, Bauart, Schalter, Extras)	Kompakte TKL-Tastatur (Mittelblock ins Hauptfeld integriert) mechanische Tastenschalter (TTC), blaue, frei programmierbare Einzeltastenbeleuchtung mit sieben Effekten, Profilspeicher, Makro-Direktaufzeichnung	Nicht vorhanden, muss zusätzlich gekauft werden. Kompatibel sind alle Modellle der Corsair-K70- oder -K65-Serie, z. B. K70 RGB Rapid Fire (Test in PCGH 06/16).	Kompaktes Tastenlayout (kein Mittel- und Zehnerblock), Chiclet-Technik, 10KRO, Profilverwaltung, Makrofunktion mit Speicher, Gaming-Modus, Andriod-Tasten
Ausstattung Maus, falls vorhanden	Nicht vorhanden, jede kabelgebundene Maus kann benutzt werden.	Nicht vorhanden, jede kabelgebundene Maus kann genutzt werden.	Für Rechts- und Linkshänder geeignet, 6 Tasten + Scrollrad, 3.500 Dpi, Dpi-Umschaltung (5 Stufen), Profilverwaltung, Makrofunktion mit Speicher
Größe/Material der Polsterung für den Oberschenkel	Vier Polster ca. 240 × 60 × 16 mm (B × T × H)/ Schaumstoff mit perforiertem Stoffbezug	723 × 228/Schaumstoff mit Memory-Effekt, Ablage abnehmbar (Magnetmechanismus)	500 × 116 mm (komplette Rückseite)/dünne, weiche Kunststoffschicht mit Noppen
Vorhandene USB-Hubs	Zwei USB-2.0-Hubs an der Front	Ein USB-3.0-Hub (vier Anschlüsse, je 2 innen/außen)	Keine
Sonderausstattung (Extras)	Polsterung abnehmbar, Kabelführung (Front), verschiebbares Mouse Bungy, Handballenablage/Mousepad kann gegen per 3D-Druck erstellte Varianten ausgetauscht werden, Tastatur mit Easy-Shift-Funktion, Multimediatasten und 1.000 Hz Polling Rate	Anschlusskabel 5 m lang, Oberfläche aus Aluminium, Oberschenkelablage abnehmbar, Fach zur Kabelaufbewahrung, Führung für das Mauskabel, Hub mit Stromversorgung (inkl. Schnellladefunktion), Full-Size- und Tenkeyless-Tastaturen nutzbar	Ladestation für Maus und Tastatur, Mausakku wechselbar, Gerät auf Tastaturgröße zusammenklappbar, Verlängerung Funkempfänger mit 2-m-Kabel (USB), Mauspad leicht magnetisch, Synapse-Unterstützung, zwei drahtlose Modi, Tastatur mit Android-Tasten
Eigenschaften:			
Gewicht/Material/Verarbeitung	Ca. 2,350 kg/Kunststoff (komplettes Gerät), Stoffbezug aus Schaumstoff (Schoßpolster)/sehr gut	Ca. 4 kg/Hartplastik (Chassis), Aluminium (Oberfläche), Schaumstoff (Unterlage)/sehr gut	Lapboard ca. 700 g, Maus mit Akku ca. 90 g/ Kunststoff mit Klavierlackoptik und Metall/sehr gut
Druckpunkte der Tastatureinheit	Sehr gut (TTC Braun, entspricht Cherry MX Braun)	Sehr gut bei mechanischem Corsair-K70/K65-Modell	Gut (Chiclet-Technik, Druckpunkt mittelhart und direkt)
Gleiteigenschaften der Mausablage	Sehr gut (sehr geringer Start- und Reibwiderstand)	Sehr gut (wenig Start- und Reibwiderstand)	Gut (trotz Magnethaftung der Maus auf dem Pad)
Größe Maus-Ablagefläche (Pad)/Größe Handballenablage	Sehr gut/sehr gut (Größe Ablage: 305 x 88 mm)	Sehr gut/befriedigend (zu schmal, da nur 2 cm breit)	Befriedigend/nicht vorhanden
Möglichkeiten zum Verstauen oder Führen von Kabeln	Gut bis sehr gut (Kabelführung/Mauskabelhalterung)	Sehr gut (Fach für Maus/Tastaturkabel + Befestigung)	Keine, drahtloser Betrieb
Position der USB-Hubs sinnvoll/Anzahl ausreichend?	Gut gelöst/nur Maus und ein Gerät anschließbar	Optimal gelöst, je zwei Anschlüsse innen u. außen/ja	Keine USB-Hubs vorhanden
Leistung:			
Ergonomie/Bequemlichkeit des Lapboard auf dem Oberschenkel	Sehr gut/sehr gut (Ablage ist sehr bequem/weich)	Sehr gut/sehr gut (Ablage ist sehr bequem/weich)	Befriedigend/befriedigend (Unterseite zu hart/warm)
Ergonomie Tastaturbereich/Mausbereich	Sehr gut (Ablage sehr groß dimensioniert)/sehr gut	Befriedigend bis gut/sehr gut	Befriedigend/befriedigend
Komfort beim Langzeiteinsatz	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend
Sofa-Gaming-Tauglichkeit insgesamt	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut
FAZIT	+ Ergonomie/Bequemlichkeit im Langzeiteinsatz + Mechanische Tastatur (Druckpunkt und Anschlag) + Größe Mauspad und Handballenablage	+ Ergonomie/Bequemlichkeit Oberschenkelauflage + Ausstattung (Kabelfach, Hub, Schnellladefunktion) − Handballenablage für das Keyboard zu schmal	+ Drahtlos nutzbar/Maus mit im Gesamtpaket + Ordentliche Ausstattung von Maus/Tastatur − Keine Ablagen für Handballen und Maushand
	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★

Im nächsten Heft

Aktuell

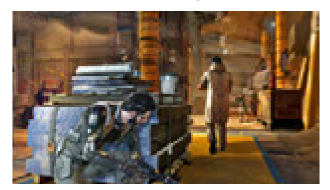
Gamescom 2016



Wie berichten über die besten Spiele und wichtigsten Trends von der größten europäischen Spielemesse in Köln.

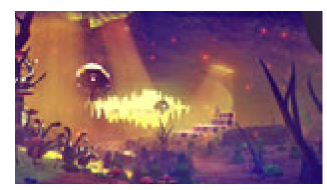
Test

Deus Ex: Mankind Divided | Hat der Nachfolger zu *Human Revolution* das Zeug zum Hit?



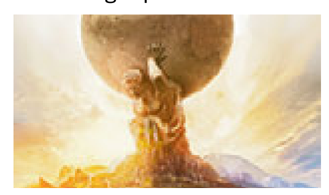
Test

No Man's Sky | Wir fliegen ins All und suchen nach neuen Welten und dem Spielspaß darin.



Aktuell

Civilization 6 | Zu Besuch bei Firaxis zocken wir das neue Rundenstrategiespiel intensiv an.



Aktuell

Geheim | Details zur Titelstory dürfen wir noch nicht verraten, aber sie wird der Hammer.



PC Games 09/16 erscheint am 31. August!

Vorab-Infos ab 27. August auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Das dritte Assassinen-Abenteuer führt euch direkt nach Rom: Für das packend inszenierte *Brotherhood* zückten wir im Test der Ausgabe 04/2011 die 90!

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Marco Cabibbo, Manuel Fritsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter
Redaktion Hardware Philipp Reuther, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Cloud Imperium Games
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

REPORT Seite 116

WIE VERTRAUENSWÜRDIG SIND KEYSELLER?

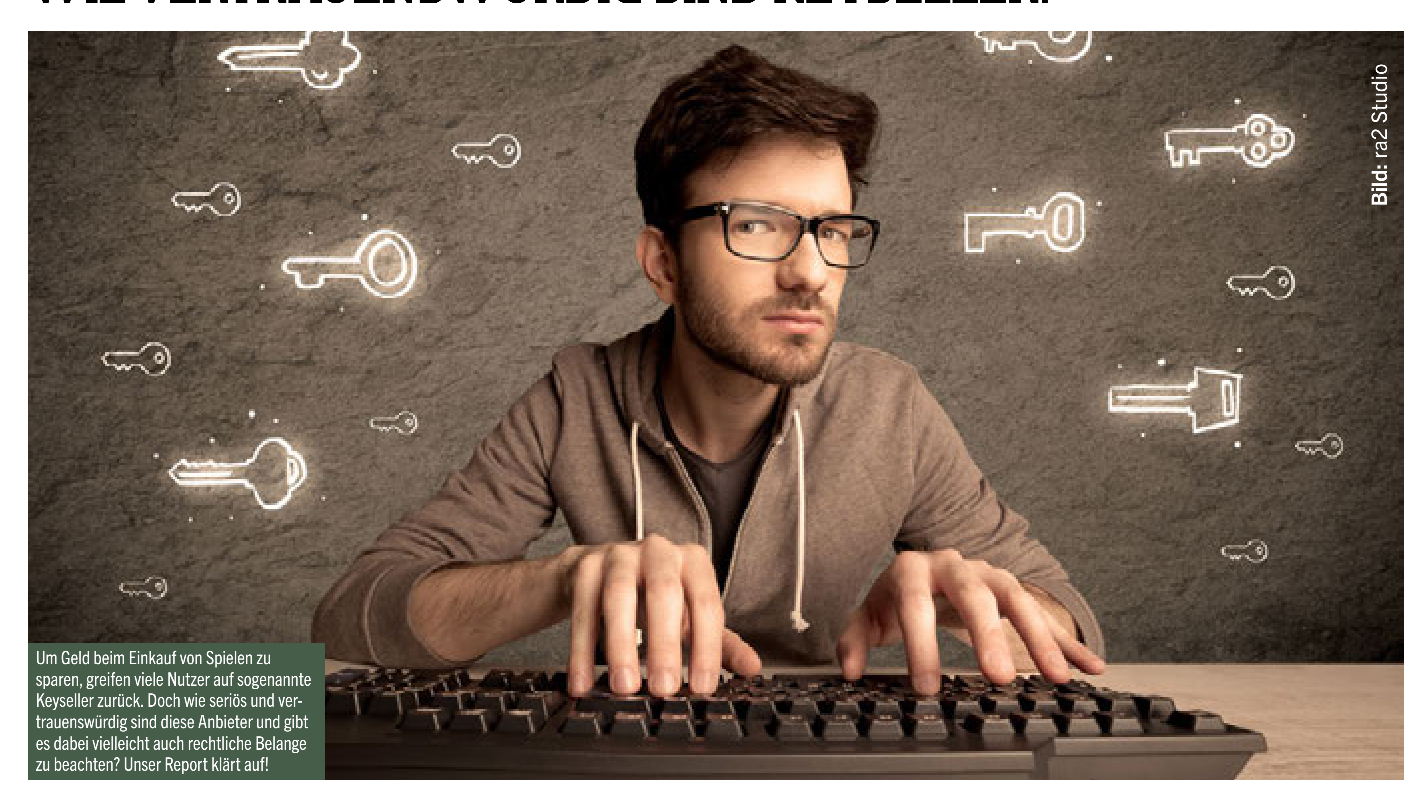
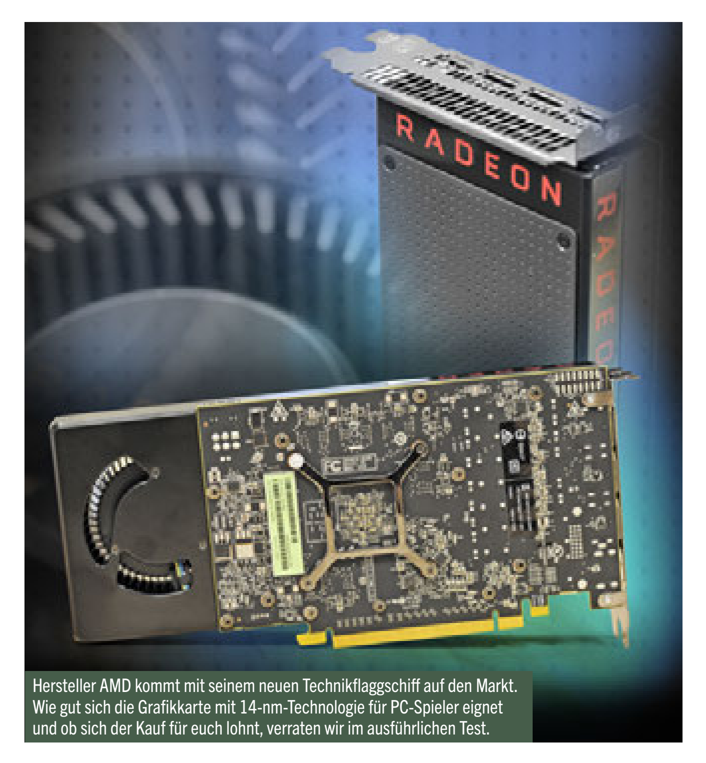


Bild: ra2 Studio

Um Geld beim Einkauf von Spielen zu sparen, greifen viele Nutzer auf sogenannte Keyseller zurück. Doch wie seriös und vertrauenswürdig sind diese Anbieter und gibt es dabei vielleicht auch rechtliche Belange zu beachten? Unser Report klärt auf!

HARDWARE-SPECIAL Seite 120

RADEON RX 480 IM TEST



Hersteller AMD kommt mit seinem neuen Technikflaggschiff auf den Markt. Wie gut sich die Grafikkarte mit 14-nm-Technologie für PC-Spieler eignet und ob sich der Kauf für euch lohnt, verraten wir im ausführlichen Test.

PARADOX-SPECIAL Seite 126

NISCHENSPIELE FÜR DIE MASSE



Mit verkopften, komplexen und unzugänglichen Spielen mit historischem Hintergrund eroberte ein Studio aus Schweden die Herzen der Hardcore-Spieler. Der PC-Games-Report wirft einen Blick auf die paradoxe Erfolgsgeschichte des kleinen Strategie-Giganten.



Bild: ra2 Studio

Keystores: Eine preiswerte Alternative oder unmoralische Spiele-Dealer?

Von: Matti Sandqvist

Auf Seiten wie G2A.com und Kinguin.net werden brandneue Spiele zu Schleuderpreisen verkauft. Wir sind der Frage nachgegangen, ob hier alles mit rechten Dingen zugeht.

Es lässt sich kaum bestreiten: Im Schnitt sind die Preise für PC-Spiele in den letzten Jahren merklich gestiegen. Während wir vor fünf Jahren noch davon ausgehen konnten, dass brandneue Titel mit einem Preisschild von maximal 45 Euro versehen waren, verlangen viele Hersteller für ihre aktuellen und kommenden Publikationen heute 10 oder gar 20 Euro mehr – und das, obwohl ein guter Teil der Spiele digital abgesetzt wird, sprich die Kosten für Verpackungen, Handbücher und Datenträger entfallen. Dazu kommt noch, dass Entwickler ihre Titel nach dem Erscheinen gerne mit DLCs erweitern und man so etwa als Online-Shooter-Fan gut und gerne mehr als 100 Euro für die „komplette Erfahrung" eines *Call of Duty* oder *Battlefield* zahlt. Doch die Aufregung über das womöglich zu teuer gewordene Hobby hält sich in der PC-Spielergemeinde am Ende in Grenzen. Woran das liegen könnte? Viele Sparfüchse greifen auf die Dienste von sogenannten Keystores zurück und zahlen so für das Freischalten eines taufrischen Titels auf Plattformen wie Steam, Origin oder uPlay oft weniger als 30 Euro, manchmal gar noch weniger.

Da stellt sich die Frage, ob bei den Code-Händlern alles mit rechten Dingen zugeht. Wie können Drittanbieter Spiele günstiger an den Mann bringen als deren tatsächliche Hersteller? Liegt es schlicht und einfach daran, dass Publisher und Portalbetreiber ihre Gewinnmargen deutlich höher ansetzen als die sogenannten Keyseller? Oder könnte es sein, dass Letztere ihre Ware aus dubiosen Quellen beziehen und so am Ende vielleicht sogar Hehlerware anbieten? Wir sind der Frage nachgegangen, haben uns sowohl mit den Publishern als auch Keysellern unterhalten und uns ebenso von einem Rechtsanwalt beraten lassen, um herausfinden, wie der Markt mit den Keys tatsächlich funktioniert und welche Gefahren sich für den Verbraucher – sprich uns Spieler – ergeben können.

EINE KOSTENGÜNSTIGE ALTERNATIVE?

Woher die Codes stammen, lässt sich nur bei einer Gruppe von Keysellern leicht beantworten: bei den sogenannten autorisierten Verkäufern. Sie beziehen ihre Ware direkt beim Hersteller oder bei einem Zwischenhändler und profitieren davon, dass man die Codes in großen Massen bestellt und weiterverkauft. Die bekanntesten Beispiele für diese Gruppe dürften die großen (Internet-)Warenversandhäuser wie Amazon, Saturn oder Media Markt sein, auf deren Webseiten man beim Code-Kauf auch mal ein echtes Schnäppchen machen kann. Ebenso gibt es aber auch kleinere Händler, die mit digitalen Kopien von Spielen ihr Geld machen, etwa Gamesrocket.de, mit denen wir ein Interview geführt haben. Das in Aschaffenburg im Jahr 2010 gegründete Unternehmen bietet

„Ich wäre als Portalbetreiber immer sehr vorsichtig."

Rechtsanwalt Stephan Mathé (43) ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz (Urheber-, Marken- und Wettbewerbsrecht), Lehrbeauftragter für Medienrecht und Partner der „Sozietät Poppe". Er vertritt führende Videospielentwickler und Publisher u. a. in Alterseinstufungs- und Jugendschutzverfahren. Vor seiner Tätigkeit als Anwalt war Mathé als Lokalisierungs- und Produktmanager für den Publisher Eidos tätig und betreute Spiele wie *F1 World Grand Prix*, *Commandos* und *Resident Evil.* Während seiner juristischen Ausbildung arbeitete er für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Wir haben ihn im Interview gefragt, welche Gefahren sich für die Kunden der sogenannten Keyseller ergeben können.


Stephan Mathé ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz.

PC Games: Es gibt sogenannte autorisierte und nicht autorisierte Keyseller im Internet, bei denen man oft unglaublich günstig Steam-, uPlay- und Origin-Keys kaufen kann. Begeht man automatisch eine Straftat, wenn man, ohne es wirklich zu wissen, bei einem nicht autorisierten Keyseller ein Spiel kauft?
Mathé: „Nein, davon gehe ich in der Regel nicht aus. Damit eine Straftat vorliegt, müsste der Spieler vorsätzlich gehandelt haben. Er hätte es also zumindest für möglich halten müssen, dass sein Key aus einer illegalen Bezugsquelle stammt. In der Regel wird der Spieler aber kaum erkennen können, woher der Händler die Lizenz zuvor erworben hat. Etwas anderes könnte dann gelten, wenn alle Umstände darauf hindeuten, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Wenn also ein aktueller Toptitel zum absoluten Minipreis angeboten wird und dies dann auch noch über eine dubiose, schlecht gemachte Homepage erfolgt, dann sollten beim Spieler die Alarmglocken schrillen. Die Strafverfolgungsbehörden werden aber vor allem die Händler dingfest machen wollen. Der Spieler muss aber damit rechnen, dass er den Key nicht nutzen darf und auch sein Geld nicht zurückerhält."

PC Games: Gibt es rechtliche Bedenken, wenn man Spiele-Keys kauft, die eigentlich für einen anderen als den deutschen Markt gedacht waren? Ist das Verwenden von Tools zum Verschleiern der eigentlichen deutschen IP-Adresse straf- oder zivilrechtlich relevant?
Mathé: „Diese Frage ist komplexer, als man vielleicht denkt. Hier flammt zum einen der alte Streit wieder auf, ob eine Spielsoftware wie eine Sache zu behandeln ist, die man normal wie einen Toaster kaufen kann, oder ob es – wie vom Urheberrecht vorgesehen – um ein Nutzungsrecht geht, welches der Spieler erwirbt. Bei Nutzungsrechten kann nämlich grundsätzlich vom Rechteinhaber definiert werden, wofür die Erlaubnis zum Spielen gilt, also etwa auch nur für ein bestimmtes Land. Zum anderen werden solche Beschränkungen meist per AGB vorgenommen, und dann müsste man schauen, ob diese überhaupt wirksam vereinbart wurden. Und schließlich kann es natürlich auch jugendschutzrechtlich problematisch werden, wenn ich mir als deutscher Spieler ein Spiel besorge, welches im Ausland erhältlich, aber hier indiziert ist. Wobei insoweit wiederum derjenige das größere Problem hat, der ein solches Spiel einem deutschen Spieler verkauft. Auch hier denke ich nicht, dass man strafrechtlich Probleme bekommen wird. Wohl aber könnte es wiederum passieren, dass man vom Hersteller/Spielbetreiber gesperrt wird, wenn man etwa eine falsche Nationalität vorspiegelt."

PC Games: Dürfen Spieleportalbetreiber wie Steam oder uPlay ein Konto komplett sperren, wenn man, ohne es gewusst zu haben, einen illegalen Key gekauft hat?
Mathé: „Ich wäre da als Portalbetreiber immer sehr vorsichtig. Zwar steht oft in den AGB, dass ein Konto schon bei Verdacht gesperrt werden kann o. Ä. Für den Spieler aber wäre es fatal, wenn sein Konto gesperrt würde. Konnte er nicht einmal erkennen, dass der Key illegal war, ist ihm kein Vorwurf zu machen, und dann wäre auch eine Kontosperrung unverhältnismäßig. So lautende AGB wären dann nach deutschem Recht unwirksam, da sie den Spieler unangemessen benachteiligen würden und zudem überraschend wären. Verhältnismäßigkeit ist der Schlüssel in solchen Fällen, ich würde als Betreiber daher immer mit dem mildesten Mittel starten und nur in eklatanten Fällen zur Kontosperrung greifen."

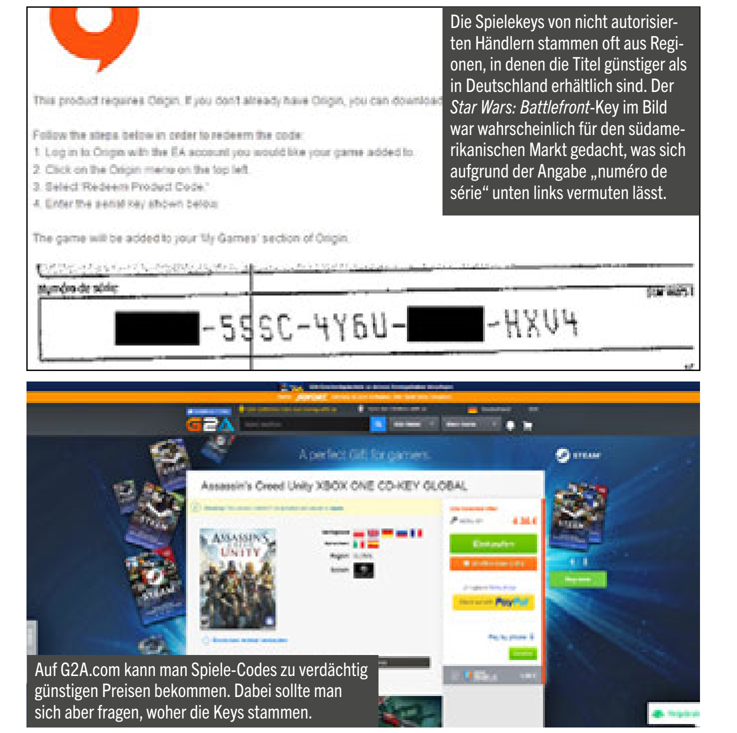
PC Games: Hat man rechtlich gesehen Möglichkeiten, das Geld wiederzubekommen, falls man einen Key gekauft, der nicht funktioniert? Viele der Keyseller haben ja ihren Firmensitz in Hongkong. Erschwert das die Sache?
Mathé: „Ist der Key nicht für den vereinbarten Gebrauch verwendbar und weist einen so genannten Rechtsmangel auf, hat man als Käufer entsprechende Ansprüche gegen den Verkäufer, wozu insbesondere der Anspruch auf Rückerstattung des Kaufpreises gehört. Man muss natürlich schauen, was genau vereinbart war. Wenn ich also beispielsweise einen Key auf einer chinesischen Seite kaufe, der zwar in China gültig ist, aber nicht in Deutschland, und nirgendwo vereinbart wurde, dass er auch in Deutschland nutzbar sein soll, besteht auch kein Mangel. Recht haben und Recht bekommen sind aber oftmals etwas anderes, wie wir Juristen sagen. In der Tat gehen die Chancen gen null, einen Zahlungsanspruch in China oder einem anderen entfernten Land durchzusetzen."

neben DRM-freien Downloads zu Spielen wie *Deponia* auch Keys an. Wegen Partnerschaften mit Publishern wie Bethesda, Rockstar Games und 2K Games kann man bei Gamesrocket sorgenfrei einkaufen und sich zudem dank eines Kundensupports darauf verlassen, dass einem bei Problemen mit bestimmten Spielen geholfen wird. Die Vorteile für Kunden von Gamesrocket und ähnlichen Anbietern liegen so auf der Hand. Jedoch mussten wir feststellen, dass solche Keystores in Deutschland am Ende relativ rar gesät sind.

GEWINNBRINGEND DANK NIEDRIGPREIS-REGIONEN

Der Hauptgrund dafür ist offensichtlich: Die Preisnachlässe sind bei den offiziellen Keystores längst nicht so hoch wie bei der anderen Gruppe, den nicht autorisierten Resellern. Bei diesen lässt sich oft nur schwer nachvollziehen, woher die Codes stammen. Oft handelt es sich bei den Keys dieser Händler um Versionen, die eigentlich für einen anderen Markt gedacht waren und so von den regionalen Preisunterschieden profitieren. Ein bekanntes Beispiel dürften hierbei die berühmt-berüchtigten *Battlefield 3*-Keys aus Russland sein, denen Publisher EA bereits vor fünf Jahren den Kampf angesagt hat. So ließ der amerikanische Hersteller Versionen des Shooters kurzerhand auf Origin sperren, die mit nachweislich importierten Keys freigeschaltet wurden.

Dass Electronic Arts so handeln durfte, liegt daran, dass man beim Kauf eines Spiels lediglich die Lizenz zum Nutzen der Software erwirbt und nicht das Spiel selbst. Der Rechteinhaber darf entsprechend auch festlegen, für welches Land die Lizenz gilt, und kann so vertragsbrüchige Keys sperren. Trotzdem


Die Spielekeys von nicht autorisierten Händlern stammen oft aus Regionen, in denen die Titel günstiger als in Deutschland erhältlich sind. Der *Star Wars: Battlefront*-Key im Bild war wahrscheinlich für den südamerikanischen Markt gedacht, was sich aufgrund der Angabe „numéro de série" unten links vermuten lässt.

Auf G2A.com kann man Spiele-Codes zu verdächtig günstigen Preisen bekommen. Dabei sollte man sich aber fragen, woher die Keys stammen.

INTERVIEW MIT MARTIN WORTMANN

„Es ist ein ständiges Katz-und-Maus-Spiel."

Die Gamesrocket GmbH mit Sitz in Aschaffenburg wurde im Oktober 2010 gegründet und wird bis heute von leidenschaftlichen Gamern geführt. Neben DRM-freien Downloads zu Spielen wie *Deponia*, dem *Landwirtschafts-Simulator*, *OMSI* oder *Runaway* bietet der Spielehändler auch PC- und Mac-Games (für Plattformen wie Steam, uPlay etc.), Konsolenspiele, Software-Downloads und Lizenzen sowie Guthabenkarten (Xbox Live, Playstation, Nintendo) an. Wegen seiner Partnerschaften mit Publishern wie Rockstar Games, Bethesda oder 2K Games darf die Gamesrocket GmbH offiziell Spielekeys der Hersteller verkaufen. Wir haben uns mit dem Geschäftsführer Martin Wortmann über die Unterschiede zwischen autorisierten Spielehändlern und den sogenannten Keysellern unterhalten.

Martin Wortmann ist Geschäftsführer der Gamesrocket GmbH.

PC Games: Es gibt im Internet Hunderte von sogenannten Keysellern. Dabei gibt es autorisierte und nicht autorisierte Händler. Worin besteht der Unterschied?

Wortmann: „Autorisierte Händler arbeiten direkt mit dem jeweiligen Publisher beziehungsweise Entwickler oder einem vom Publisher autorisierten Zwischenhändler zusammen. Der entscheidende Punkt ist hierbei, dass ein autorisierter Händler mit Zustimmung des jeweiligen Publishers die jeweiligen Produkte verkauft. Somit stammen auch die Keys für die einzelnen Produkte direkt (oder indirekt) vom Publisher und man hat die Sicherheit, unbenutzte funktionsfähige Aktivierungscodes zu erhalten.
Der große Unterschied zu nicht autorisierten Händlern besteht darin, dass bei Käufen in unserem Shop auch der jeweilige Publisher beziehungsweise Entwickler die Zustimmung zum Vertrieb der Ware auf Gamesrockt.de gegeben hat. Nicht autorisierte Händler dagegen beziehen ihre Keys auf unterschiedliche Art und Weise. Es gibt mehrere Wege, wie unautorisierte Händler an Ihren Content kommen:

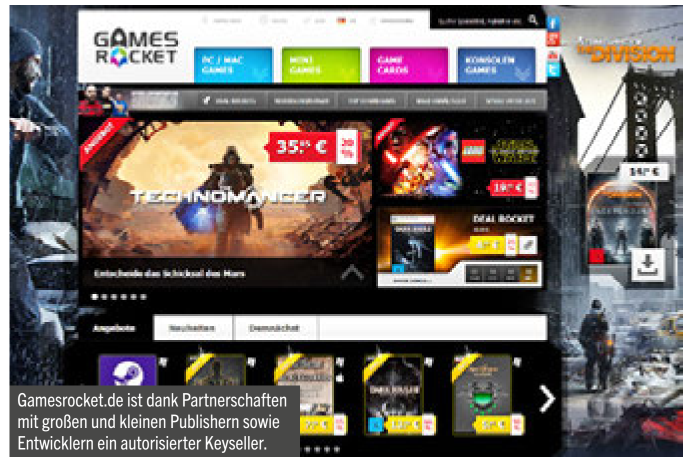
Möglichkeit 1
Der größte Teil der Keys wird über Zwischenhändler bezogen. Meist wird auch physische Ware (also PC-Boxen von der Palette) vom Großhändler erst ausgepackt, digitalisiert und dem jeweiligen Shop angeboten. Der Großhändler sitzt dabei meist in sogenannten Niedrigpreis-Regionen. Bei diesen Keys sollte der Kunde erst mal keinen direkten Nachteil haben, sofern zumindest diese aus der EU stammen. Allerdings könnte dem Kunden der Support vom Publisher verwehrt bleiben, sollte bei einer Anfrage die Lieferantenkette für den Hersteller nicht nachvollziehbar sein.

Möglichkeit 2
Market Place: Ein User verkauft an einen User. Natürlich hat man hier keinerlei Sicherheit mehr, von wo der Key kommt und wer sich hinter dem Verkäufer wirklich verbirgt. Eventuell sind die Keys schon verbraucht oder wurden auf sonstigem illegalen Weg ergaunert. Dass ein Spiel rückwirkend gesperrt wird, ist hierbei durchaus möglich.

Möglichkeit 3
Ich nenne es mal ‚ergaunerte Keys'. Händler mit offiziellen Keys, so wie wir sie im Angebot haben, stehen gerne im Fokus von Kreditkarten-Betrügern. Es ist ein ständiges Katz-und-Maus-Spiel zwischen Shop-Betreibern und Betrügern im Internet, welche versuchen, mit gestohlenen Zahlungsmittelinformationen an Produkte zu kommen. Diese Keys werden dann weiterverkauft und landen wahrscheinlich auch bei Keysellern, die ihre Lieferanten nicht überprüfen. Sollte es zu Rückabwicklungen kommen, werden diese Keys wahrscheinlich gesperrt.

Auf der einen Seite ist es natürlich auch kundenfreundlich, wenn der Key grenzübergreifend und multilingual ein Spiel freischaltet. Auf der anderen Seite ist diese Situation des Keysellings und der sogenannten Grau-Importe aus Niedrigpreis-Regionen dadurch zum Teil hausgemacht vom Hersteller. Das Groteske an der Sache ist, dass gerade größere Publisher eine Preispolitik betreiben, bei der Key-Codes über offizielle digitale Wege teurer sind als das gleiche Spiel in der Box-Version – selbst wenn man die Kosten einer Digitalisierung dazurechnet."

PC Games: Wie kommt es, dass viele autorisierte Keyseller ihre Spiele-Keys günstiger anbieten können als etwa Steam oder EA Origin? Kann das vielleicht auch



Gamesrocket.de ist dank Partnerschaften mit großen und kleinen Publishern sowie Entwicklern ein autorisierter Keyseller.



Tinybuild hat eigenen Angaben nach durch illegale Verkäufe von Spielen wie *Punch Club* auf G2A 450.000 US-Dollar verloren.

herrscht noch heute oft Unverständnis über solche und ähnliche Maßnahmen, da nur die wenigsten Spieler die AGBs der Publisher genau durchlesen. Zudem gibt es noch weiterhin Keyseller, die auf ihren Seiten nicht klar deklarieren, für welches Land ein angebotener Key tatsächlich gedacht ist.

DUBIOSE QUELLEN

Neben den Keys aus fremden Ländern werden aber auch Codes aus anderen Quellen angeboten. Ein Teil stammt angeblich aus unterschiedlichen Paket-Aktionen (etwa aus einem Humble Bundle oder Codes, die Grafikkarten beiliegen), die vom Käufer nicht eingelöst, sondern an Keyseller veräußert wurden. Vor allem auf dem „Ebay für Spiele-Keys", G2A.com, haben Verkäufer angegeben, ihre Ware aus solchen Quellen zu beziehen. Ob die Behauptungen aber stimmen, ist eine andere Frage. In letzter Zeit sind wieder Fälle publik geworden, in denen Kreditkartenbetrüger auf Plattformen wie Origin und uPlay Spiele-Keys in großen Massen eingekauft und sie anschließend zu Spottpreisen auf G2A.com oder Kinguin.net verscherbelt haben. Das Nachsehen hatten hierbei auch die Käufer, denn Publisher haben jene Keys zu Recht sperren lassen. Als Kunde muss man sich über eine Klage wegen Hehlerei laut dem Anwalt Stephan Mathé aber keine allzu große Sorgen machen. Strafrechtlich werden eher die Verkäufer als die Kunden solcher Keyseller-Plattformen verfolgt, wie er uns in einem Interview verriet (siehe Seite 117).

In dieselbe Kerbe schlägt der Bericht des Indie-Entwicklers und Publishers Tinybuild (*No Time to Explain*) ein. Die Firma legte in einem Blog-Eintrag nahe, dass ihnen wegen illegaler Verkäufe auf G2A.com mehr als 450.000 US-Dollar durch die Lappen gingen. Die Begründung: Die Verkäufer hätten sich über das „Dieb-Web" gestohlene Kreditkarten beschafft, anschließend in Massen Keys bei offiziellen Anbietern gekauft und sie anschließend auf G2A.com für die Hälfte veräußert. Die Verantwortlichen hinter G2A.com machten kurz darauf zwar den Vorschlag, dass Publisher und Entwickler in Zukunft durch ein „Developer Support System" zehn Prozent an Tantiemen für ihre ver-

mit guten Beziehungen zu bestimmten Publishern zu tun haben?
Wortmann: „In der Tat spielen die Beziehungen zu den Publishern eine Rolle. Oftmals gewährt der Publisher zum Beispiel einen Rabatt für die Zeit vor dem Release. Somit können wir ein Spiel durchaus vor und zum Release 20 Prozent günstiger anbieten, da der Publisher das Spiel vor dem Release durch den reduzierten Preis attraktiver machen möchte. Des Weiteren gibt es bei uns jede Woche besondere Rabattaktionen auf bestimmte Spiele (unsere sogenannten Deal Rockets), bei denen wir teilweise Rabatte bis zu 90 % anbieten können. Dies funktioniert dann gleich wie bei den verschiedenen Steam Sales, die jeder kennt. Diese Rabatte werden jede Woche mit den Publishern neu besprochen und abgestimmt. Grundsätzlich ist es in der EU ja möglich, seinen Preis frei zu bestimmen. Wenn es die Situation zulässt, können wir hin und wieder auch noch 1-2 Euro runtergehen, um gegen den Wettbewerb konkurrenzfähiger zu sein. Allerdings kann kein Händler, der Umsatzsteuern abführt, so preisaggressiv wie ein Keyseller im Ausland agieren."

PC Games: Können Sie uns verraten, wie hoch in etwa Ihre durchschnittliche Gewinnmarge pro Key ist?
Wortmann: „Nur so viel, dass wir uns ein hartes Business ausgesucht haben und es eine große Herausforderung ist."

PC Games: Die meisten Keyseller, die einen deutschen Namen haben, haben ihren Firmensitz in Hongkong. Können Sie uns sagen, wie das kommt?
Wortmann: „Es liegt wohl in erster Linie an steuerlichen Vorteilen. Anders kann ich mir die Preise auf diesen Portalen nicht erklären. Als deutsches Unternehmen führen wir Mehrwertsteuer ab bei jedem Verkauf an einen Endkunden innerhalb der EU."

PC Games: Ist man als autorisierter Keyseller überhaupt konkurrenzfähig gegenüber den nicht autorisierten?
Wortmann: „Bei den Standardpreisen können wir sicherlich nicht mithalten. Wenn manch ein Konkurrent einen Triple-A-Titel zum Release für 20-25 Euro anbietet, dann können wir das einfach nicht. Bei zeitbegrenzten Rabatten sieht es allerdings anders aus. Hier haben wir die Möglichkeit, in Absprache mit Herstellern einen konkurrenzlosen Preis zu ermöglichen. Das können unautorisierte Händler nicht. Zudem setzen wir darauf, dass es den Kunden immer wichtiger wird, woher der Key stammt, den er kaufen möchte. Ein weiterer Vorteil ist, dass wir Produkte anbieten, die man nur mir offiziellen Verträgen beziehen kann. Alles, was nicht als Box im Laden erscheint, ist erst mal schwieriger zu erhalten für den typischen Keyseller. Season Pässe, DLCs oder gewisse Indie-Titel oder die „Digital Deluxe Edition" eines Triple-A-Produktes bekommen Keyseller nur sehr schwer bis gar nicht."

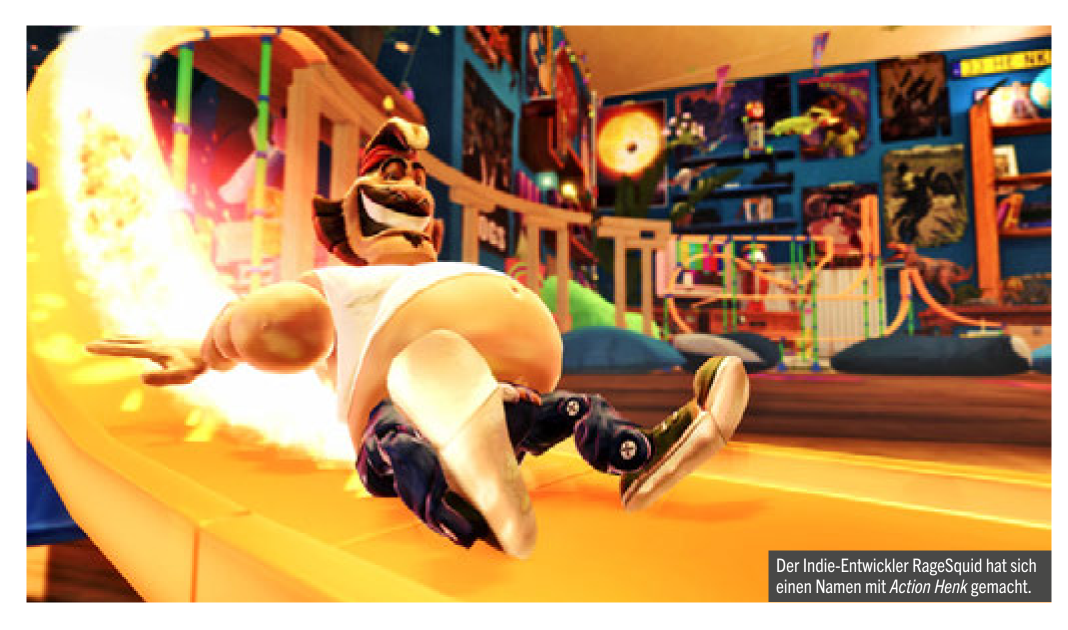
PC Games: Welche Vorteile haben Kunden, die ihre Spiele-Keys bei einem autorisierten Keyseller kaufen?
Wortmann: „Die Vorteile sehen wie folgt aus:
- Der Kunde erhält autorisierte Keys und muss sich keine Gedanken machen, dass sie einmal gesperrt werden könnten.
- Es funktioniert für ihn alles einfach und reibungslos. (z. B. keine VPN-Aktivierung über russische Server).
- Der Kunde unterstützt mit seinen Käufen direkt den Indie-Entwickler, wenn dieser einen direkten Vertrag mit dem Händler hat.
- Der Kunde erhält offizielle Vorbesteller-Boni (diese sind bei nicht autorisierten Händlern oftmals nicht gegeben)."

PC Games: Wie sehr schaden Ihrer Meinung nach halblegale Keyseller-Seiten wie G2A oder Kinguin der Spielebranche?
Wortmann: „Es ist keine neue Situation, die wir aktuell haben. Nur durch die mittlerweile unglaubliche Größe von bestimmten Keysellern rückt es jetzt deutlicher in die Wahrnehmung der Menschen. Für den Hersteller ist es eine sehr komplexe Aufgabe, diese Problematik vernünftig zu bekämpfen. Es gibt auch erhebliche Unterschiede in der Branche. Publisher A ist zum Beispiel sehr strikt, was seine Ware angeht, und tiefgreifender in seinen Maßnahmen. Wir merken bereits leichte Anzeichen dafür, dass Preise selbst bei Keysellern stabiler sind als noch vor 1-2 Jahren. Bei Publisher B sind die Preise dagegen leider wie immer schon fünf Tage vor Release eines Triple-A-Produkte 30 Prozent unter UVP (Unverbindliche Preisempfehlung) bei jedem Keyseller zuhaben. Grundsätzlich freut es den Kunden, wenn er sein Spiel einfach mal 20 Euro günstiger dort zum Release erhält. Langfristig wird es aber dazu führen, dass Publisher immer mehr auf abgeschottete Marktplätze setzen werden, die sie selbst komplett in der Hand haben (siehe Oculus Rift). Dann wird es immer weniger Möglichkeiten geben, überhaupt noch unter UVP kaufen zu können außerhalb offizieller Rabattaktionen. Eine andere Möglichkeit ist, dass Publisher sich mehr auf den Konsolenmarkt konzentrieren und PC-Umsetzungen so liebloser werden. Für viele Indie-Entwickler ist das sicherlich auch existenzbedrohend, wenn geplante Einnahmen ausbleiben, weil der durchschnittliche Marktpreis des eigenen Spiels dramatisch abgesunken ist. Weniger Indie-Entwickler bedeutet auch weniger neue Spiele mit innovativen Konzepten. Im schlimmsten Fall ist auch ein User nach wiederholt negativen Erfahrungen mit gesperrten Keys so weit, dass ihm die Lust auf sein Hobby vermiest wird. Davon hätte die ganze Branche nichts."

kauften Titel bekommen könnten. Außerdem soll ein Verifikationsverfahren für mehr Sicherheit sorgen. Ob diese Maßnahmen die Problematik um die oft dubiosen Quellen der Keys aus der Welt schafft, lässt sich schwer voraussagen.

FINGER WEG!

So oder so kann man bei einer großen Anzahl der nicht autorisierten Keyseller aktuell kaum sagen, woher ihre Ware tatsächlich stammt. Zudem sollte man als Kunde auch bedenken, dass das massenhafte Verkaufen von Spiele-Keys ohne Genehmigung des Urhebers in Deutschland durch ein Urteil des Landesgerichts Berlin seit März 2014 verboten ist. Deshalb und auch aus steuerrechtlichen Gründen sind die meisten Keyseller trotz deutscher Webseitennamen wie etwa Gameladen.com oder Online-gold.de in Hongkong angemeldet. Daraus folgt, dass, falls man als Kunde mit einem nicht funktionierenden Key zu kämpfen hat, es relativ schwer sein wird, juristisch sein Recht auf Rückgabe durchzusetzen – ein rechtsfreier Raum hat sozusagen Vor-, aber eben auch



Der Indie-Entwickler RageSquid hat sich einen Namen mit *Action Henk* gemacht.

Nachteile. Außerdem kann man an dieser Stelle auch die Moralkeule herausholen und betonen, dass wegen der nicht autorisierten Keyseller die Existenz einiger Entwicklerstudios – die Tausende Arbeitsstunden in ihre Werke stecken – mehr als bedroht ist. Der Gründer des Indie-Studios RageSquid (*Action Henk*) geht gar so weit und sagt, dass Spieler lieber zu Raubkopien als zu den Diensten der oft zwielichtigen Keyseller greifen sollten.

Wir sehen die Sache ähnlich, auch wenn die Preisentwicklung der aufwendig produzierten PC-Spiele unserer Meinung nah an der Schmerzgrenze ist. Wenn wir schon von der Spiele-Industrie erwarten, dass man auch in Zukunft viel Geld in die Entwicklung herausragender Titel steckt, muss man für das Vergnügen bezahlen. Wir hoffen aber, dass Publisher so langsam erkennen, dass die immer höheren Preise für unser liebstes Hobby womöglich nicht gerade wenige Spieler in die halblegale und zugleich unmoralische Zone der Keyseller geführt haben. ❑

Radeon RX 480

Von: Raffael Vötter/
Carsten Spille

AMD hat mit der Radeon RX 480 just seine erste 14-nm-Grafikkarte vorgestellt. Im PC-Games-Test muss sich AMDs neues Technikflaggschiff gegen die Konkurrenz beweisen.



Polaris 10 in der Nahaufnahme: Die neue AMD-GPU ist dank 14-nm-FinFET-Fertigung nur 232 mm² groß, das grüne Package drumherum rund 4 × 4 Zentimeter.

Im Vorfeld heizten sowohl AMD als auch wohlselektierte, teils durchgesickerte Benchmarks den Hype um die neuen Radeon-Modelle stark an. Entsprechend hoch war trotz des mit angekündigten 199 US-Dollar sehr niedrigen Preises die Erwartungshaltung vieler Nutzer. Inzwischen ist klar: Die Radeon RX 480 kostet in der zum Test zur Verfügung stehenden Version doch noch ein paar Euro mehr – Steuern, Einfuhrzölle und der Aufpreis für 8 statt 4 Gigabyte Speicher sei Dank. Einen genauen Einzelhandelspreis konnte uns AMD selbst fünf Tage vor dem Launch nicht nennen. Doch wie schlägt sich AMDs selbsternanntes Performance-per-Watt-Monster gegen die Konkurrenz auch aus eigenem Hause? Unser Test gibt die Antwort.

(FAST) ALLES NEU BEI AMD

Bereits im Dezember vergangenen Jahres präsentierte AMD erstmals die neue Architektur, Codename Polaris, mit lauffähigem Silizium. Zwei GPUs dieser Baureihe sollten 2016 erscheinen: P10 und P11, wobei Ersterer der schnellere Chip der beiden ist. Später im Jahr soll laut AMDs eigener Roadmap noch eine weiterentwickelte High-End-Lösung mit dem Codenamen Vega erscheinen. Diese setzt im Gegensatz zu Polaris dann auf den neuen, aber noch schlecht verfügbaren und daher teuren Stapelspeicher der zweiten Generation (HBM gen2). Alle bisher angekündigten Polaris-Modelle inklusive der von uns hier getesteten RX 480 begnügen sich derweil mit GDDR5-Speicher mit bis zu 8,0 Gigatransfers/Sekunde (4.000 MHz). Allen neuen Radeon-GPUs ist gemein, dass sie auf moderne Fin-FET-Transistoren im gemeinsamen 14-nm-Prozess von Samsung und Globalfoundries setzen. Diese Prozessgeneration kommt in ähnlicher Form inzwischen auch bei Nvidias Geforce GTX-1000-Modellen zum Einsatz und sorgte dort für eine deutliche Steigerung der Leistung und Energieeffizienz. Genau diesen Punkt rückte AMD auch von Anfang an in den Fokus von Polaris: Leistung pro Watt. Hier wollte man nichts weniger als den größten Sprung in der Firmengeschichte erzielt haben. Während für ausgewählte Mobilvarianten ein Faktor von bis zu 2,8 (+180 Prozent) bei der Leistung pro Watt errechnet wurde, soll die RX 480 laut den neuesten Dokumenten in einem von AMD ausgewählten Spielemittel immerhin noch 1,9 Mal (+90 Prozent) so viele Fps pro Watt errechnen wie die R9 290 aus dem Jahr 2013. Ermöglichen soll dies die Kombination aus 14-nm-Fertigung, effizienterer Architektur – eine neue Geometrieeinheit soll für weniger Leerlauf sorgen – sowie den verbesserten Stromsparmechanismen.

Doch nicht nur in Sachen 3D wurde der angestaubte Radeon-Katalog generalüberholt: Die Video-Engine übernimmt die Beschleunigung von H.264 und H.265/HEVC sowohl bei der Wiedergabe als auch bei der Aufnahme bis hinauf zur Ultra-HD-Auflösung, wo noch 60 Hertz Bildwiederholrate erreicht wird.

Die Display-Engine steuert weiterhin bis zu sechs Monitore (Eyefinity) an, kann via Displayport 1.3 HBR und 1.4 sowie HDMI 2.0b aber auch die kommende Monitorgeneration inklusive hoher Refreshraten von bis zu 240 Hz (bis 1080p) und Auflösungen von 8K (bis 60 Hz, 4K bis 120 Hz) sowie HDR bedienen. Wie schon bei der R9 290(X) ist die analoge Monitorausgabe nur mit aktivem Adapter möglich, passiv werden lediglich rein digitale Displays bis 1080p60 versorgt, was so gut wie alle LCDs einschließt. AMD verzichtet bei der Referenzkarte auf einen DVI-Ausgang,

die Lötstellen hierfür sind jedoch vorhanden (siehe Bild unten). Ob und welche Adapter in den Karton wandern, entscheidet der jeweilige Boardpartner.

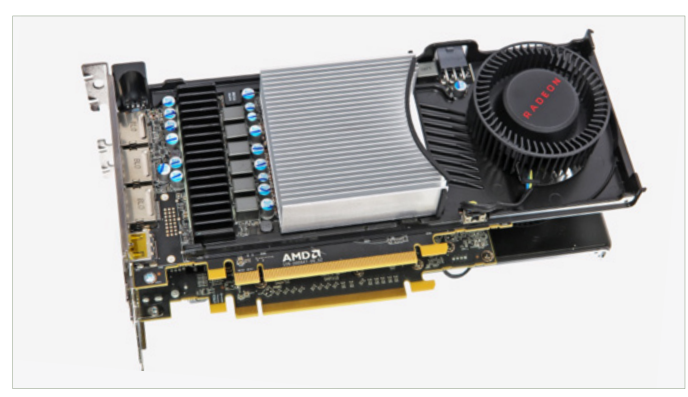
True Audio wird ab sofort über die Shader-Einheiten errechnet, AMD spart sich also die in Bonaire, Hawaii, Tonga und Fiji installierten Tensilica-DSPs und damit ein paar Quadratmillimeter Platz – sowie die Lizenzgebühren. Als Vorteil stellt man heraus, dass mit der „True Audio Next" genannten Technik diese nun bei allen Radeon-Karten verfügbar sei und nicht nur bei ausgewählten Modellen. Das sei für die Nutzung der Technik durch die Entwickler förderlich, so AMD.

RADEON RX ...

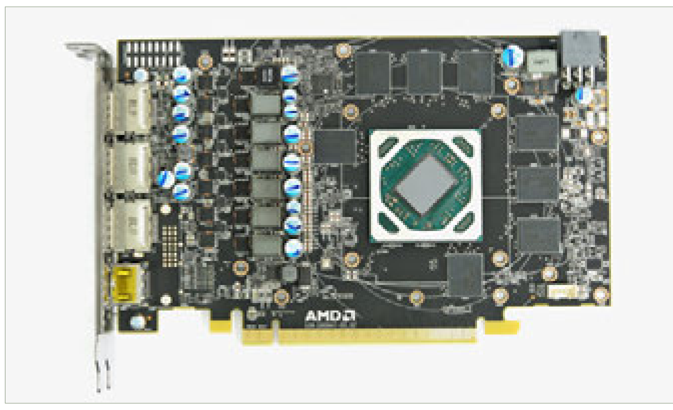
Zu guter Letzt hat AMD auch die Nomenklatur überarbeitet. „RX" steht für Gaming-Karten der Radeon-Reihe, Office-/Multimedia-beschleuniger verzichten auf diesen Namenszusatz. Die erste Ziffer steht für die Graphics-Core-Next-Generation, die zweite für das Performance-Segment, auf welches die Karte zielt. Eine 9 (RX 490; bisher nicht angekündigt) sei mit mehr als 256-Bit-Speicher ausgestattet und für 4K-Auflösung samt VR-Anwendungen gedacht. 7 und 8 legen ein 256-Bit-Interface und die Eignung für VR und Auflösungen bis 1440p nahe. Die 5 und 6 richten sich an 1080p-/MOBA-Gamer und kommen mit einem 128-Bit-Interface aus.

... 480 IM DETAIL

Genug der Vorrede, widmen wir uns nun dem Kern des Polaris. Die P10-GPU ist rund 232 mm² groß und beinhaltet 5,7 Milliarden Schaltungen – das neue Fertigungsverfahren mit der laut AMD höchsten Transistordichte am Markt macht's möglich. Darin bringt AMD 36 Compute Units (CUs) unter, die auch alle in der RX 480 aktiviert sind; versteckte Einheiten gebe es im Chip nicht, so AMD gegenüber PC Games. Das macht summa summarum 2.304 Shader-ALUs, exakt so viele wie in der Geforce GTX 780, aber 256 weniger als beispielsweise in der R9 290/390 (Hawaii Pro). Um deren Einstufung als VR-Einstieg ebenfalls zu erfüllen, muss die RX 480 höher takten und/oder mehr Arbeit pro Takt verrichten. AMD gibt an, bis zu 15 Prozent mehr Performance pro CU zu erreichen, vergleicht dabei aber die R9 290 und die RX 480 ohne deren drastisch unterschiedliches Speicherinterface oder die verschiedenen Taktraten zu berücksichtigen. Abhilfe soll die seit



Die Platine wird von einer verlängerten Basisplatte und einem Radiallüfter ergänzt. Der Lamellenblock aus Aluminium, der die GPU kühlt, verfügt über einen Kupferkern.



Grob mittig: Der Polaris-P10-Chip, umgeben von acht GDDR5-Speicherchips. Ein einzelner 6-Pol-Anschluss leistet Schwerstarbeit, um die Karte zu versorgen.



Bild: AMD

Nicht nur eine RX 480, sondern auch die abgespeckte RX 470 sowie die für E-Sports- und MOBA-Gamer gedachte RX 460 sollen im Laufe des Juli folgen. Preise: Unbestätigte 149 respektive 99 US-Dollar (plus die obligatorischen Mehrwertsteueraufschläge).

der R9 285 (Tonga) beworbene, verlustfreie Bildpuffer-Komprimierung schaffen. Diese wurde laut AMD abermals verbessert, unsere Messungen können dies bislang noch nicht belegen. Vielmehr bewegen sich die Zugewinne eher unter als auf dem Niveau der R9 380X (Tonga XT). Der Speichercontroller unterstützt laut AMD bis zu 8 GT/s für GDDR5 – zur X-Variante des Speichers wollte AMD sich noch nicht äußern. Die L2-Caches sind auf insgesamt 2 Megabyte angewachsen und wurden an die neuen Erfordernisse angepasst.

RX 480: MIT ECHTEM BOOST

Mit einem Boost von bis zu 1.266 MHz taktet die RX 480 eindeutig höher als ihre Vorgänger-Modelle. Doch auch hier gibt es Neuerungen. So gibt AMD mit 1.120 MHz erstmals seit Langem einen Basistakt an. Und das aus gutem Grund, denn bisherige AMD-Karten mit Ausnahme der R9 Nano hielten ihren Boost in Spielen fast durchweg ein. Die Taktrate der RX 480 bewegt sich in unserem Test jedoch meist gute 100 MHz unter dem maximalen Boost, in Einzelfällen mit besonders starker Last fällt der Takt auch unter den Basistakt. Bei alle praktischen Belange nähert sich AMD damit dem Boostverhalten der Geforce-Karten an.

GEOMETRIE UND COMPUTE

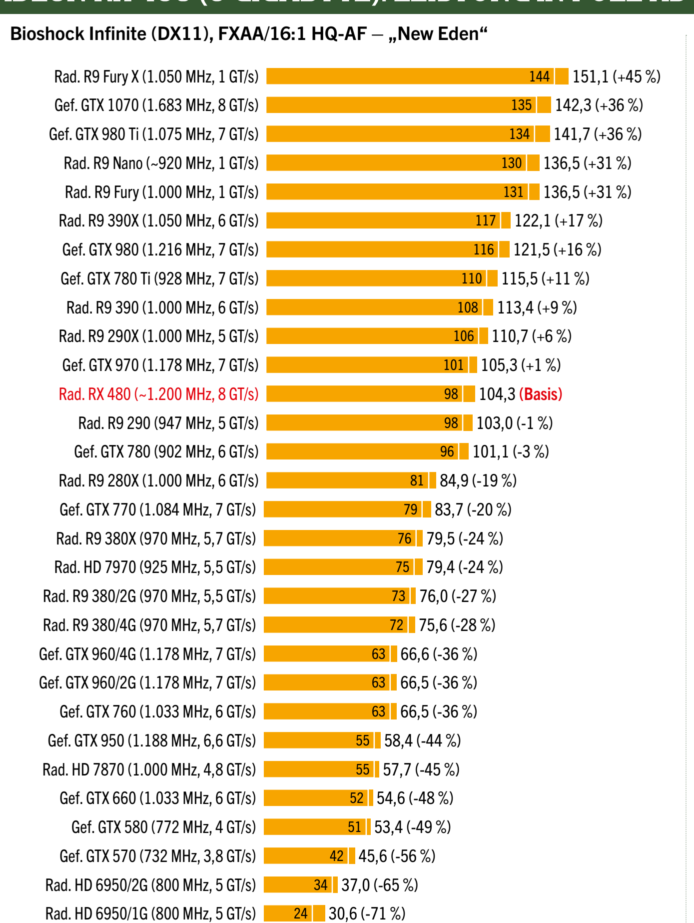
Wie bisher sind in jeder Compute Unit 64 Shader-ALUs, aufgeteilt in vier Vektoreinheiten à 16 Lanes, zusammen mit einer skalaren Steuereinheit sowie einer Quad-TMU vereint. Verbesserter Instruction-Prefetch, ein größerer Instruction Buffer und native FP16- sowie INT16-Operationen sollen die Effizienz steigern. Doch die wohl größte Neuerung ist eine neue Hardware-Einheit, die AMD „Primitive Discard Accelerator" nennt. Dieser soll besonders schnell verdeckte Dreiecke verwerfen können, welche kleiner als ein Pixel sind. Höchstwahrscheinlich kommt dabei ein Tile-basiertes Verfahren zum Einsatz, das Dreiecke innerhalb einer kleinen Bildschirmregion vorsortieren kann und dabei nicht erst den Umweg über das Triangle-Setup macht. Ein ähnliches Verfahren nutzt Nvidia in der Maxwell-Generation. Unsere Messungen bestätigen eine deutliche Leistungssteigerung der RX 480 bei hohen Tessellationsfaktoren auch inklusive Multisample-AA – hier sollte die neue Radeon-Generation also im Vergleich zu ihren Vorgängern auftrumpfen können.

RX 480: LEISTUNGSSCHAU

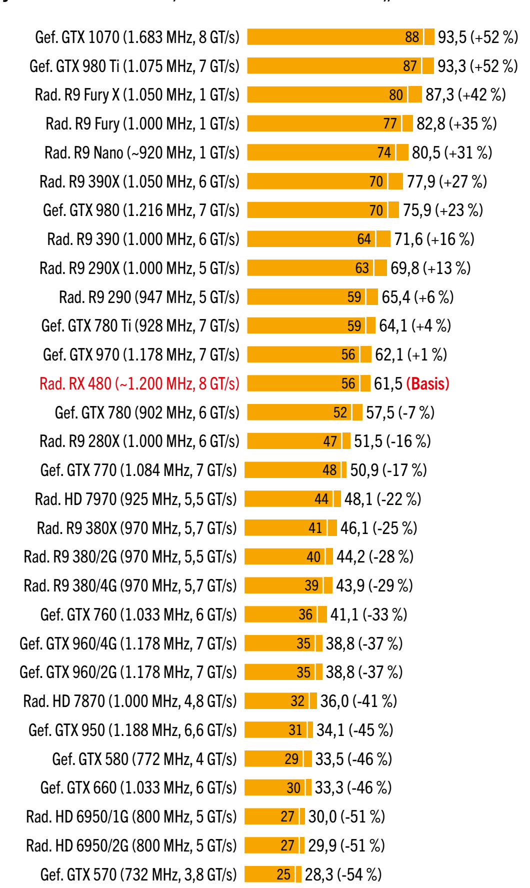
Wir haben das mit 8 Gigabyte Speicher bestückte Referenzdesign der Radeon RX 480 durch unser mittlerweile 20 Spiele umfassendes Full-HD-Benchmark-Portfolio gescheucht. Ihr findet eine (große) Auswahl an Benchmark-Werten auf den folgenden Seiten – viel Spaß!

RADEON RX 480 (8 GIGABYTE): LEISTUNG IN FULL HD (1080P) MIT 29 VERGLEICHSKARTEN

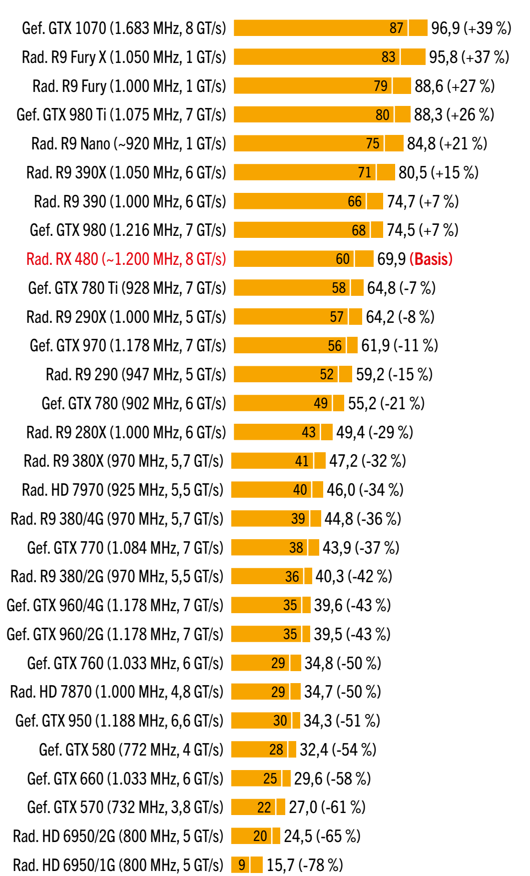
Bioshock Infinite (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF – „New Eden"



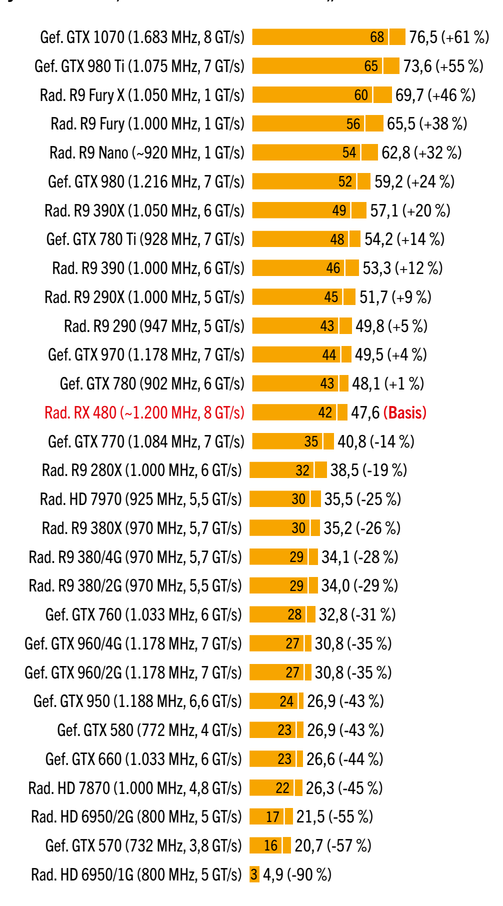
Crysis Warhead (DX10), 4× MSAA/16:1 HQ-AF – „Train 3.0"



Far Cry 4 (DX11), T-SMAA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Rocky Rider"



Crysis 3 (DX11), 4× SMAA/16:1 HQ-AF – „Fields"



System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Asus Z170, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T), Windows 10 x64; HQ-AF
Bemerkungen: Full High Definition (1080p) liegt der RX 480 gut. Als Upgrade von einer 28-Nanometer-Grafikkarte des Jahres 2012 (Kepler-/Tahiti-Generation) lohnt sich AMDs neue Grafikkarte auf jeden Fall.

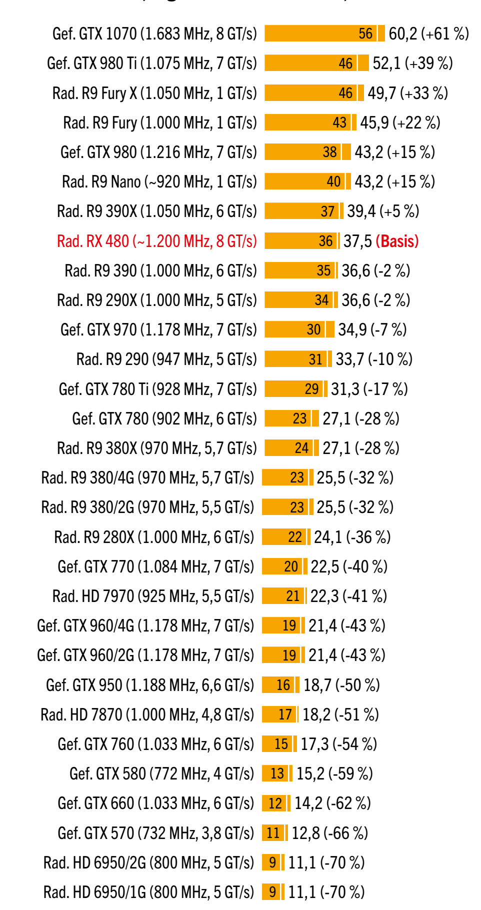
Min. | Ø Fps
▶ Besser

RADEON RX 480 (8 GIGABYTE): LEISTUNG IN FULL HD – FORTSETZUNG

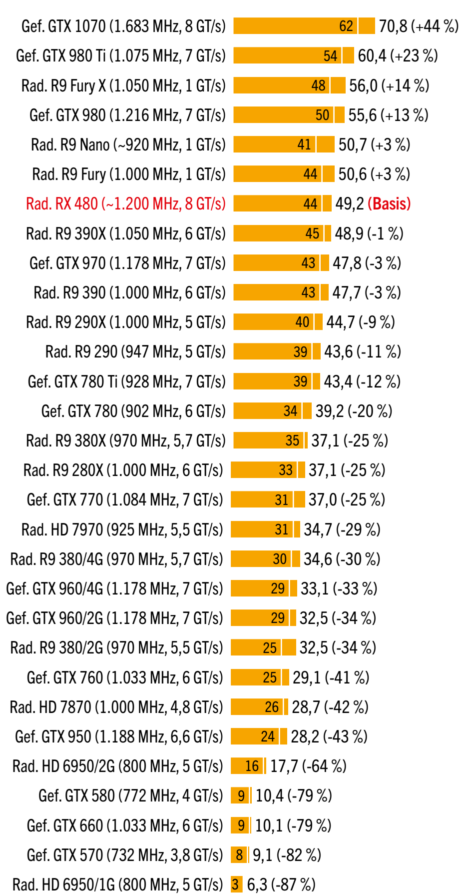
Wolfenstein: The Old Blood (OpenGL), 4× MSAA/Ingame-AF – „Canals“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Gef. GTX 780 Ti (928 MHz, 7 GT/s)	71	85,1 (+328 %)
Gef. GTX 980 Ti (1.075 MHz, 7 GT/s)	74	81,1 (+308 %)
Gef. GTX 1070 (1.683 MHz, 8 GT/s)	75	79,4 (+299 %)
Gef. GTX 780 (902 MHz, 6 GT/s)	64	76,7 (+285 %)
Gef. GTX 980 (1.216 MHz, 7 GT/s)	63	69,5 (+249 %)
Rad. R9 Fury X (1.050 MHz, 1 GT/s)	55	63,8 (+221 %)
Rad. R9 390X (1.050 MHz, 6 GT/s)	51	60,1 (+202 %)
Rad. R9 Nano (~920 MHz, 1 GT/s)	52	59,2 (+197 %)
Rad. R9 Fury (1.000 MHz, 1 GT/s)	50	58,7 (+195 %)
Rad. R9 390 (1.000 MHz, 6 GT/s)	47	58,4 (+193 %)
Gef. GTX 970 (1.178 MHz, 7 GT/s)	53	58,2 (+192 %)
Rad. R9 290X (1.000 MHz, 5 GT/s)	46	56,5 (+184 %)
Rad. R9 290 (947 MHz, 5 GT/s)	43	53,4 (+168 %)
Rad. R9 280X (1.000 MHz, 6 GT/s)	35	45,1 (+127 %)
Rad. HD 7970 (925 MHz, 5,5 GT/s)	33	41,5 (+109 %)
Gef. GTX 960/2G (1.178 MHz, 7 GT/s)	37	41,4 (+108 %)
Gef. GTX 950 (1.188 MHz, 6,6 GT/s)	34	39,6 (+99 %)
Gef. GTX 770 (1.084 MHz, 7 GT/s)	37	39,1 (+96 %)
Gef. GTX 960/4G (1.178 MHz, 7 GT/s)	35	38,3 (+92 %)
Gef. GTX 760 (1.033 MHz, 6 GT/s)	35	38,1 (+91 %)
Gef. GTX 580 (772 MHz, 4 GT/s)	13	28,4 (+43 %)
Gef. GTX 660 (1.033 MHz, 6 GT/s)	25	26,8 (+35 %)
Rad. HD 7870 (1.000 MHz, 4,8 GT/s)	16	26,8 (+35 %)
Rad. R9 380X (970 MHz, 5,7 GT/s)	17	21,4 (+8 %)
Rad. R9 380/4G (970 MHz, 5,7 GT/s)	17	20,8 (+5 %)
Rad. RX 480 (~1.200 MHz, 8 GT/s)	19	19,9 (Basis)
Rad. R9 380/2G (970 MHz, 5,5 GT/s)	14	17,2 (-14 %)
Rad. HD 6950/2G (800 MHz, 5 GT/s)	6	16,6 (-17 %)
Gef. GTX 570 (732 MHz, 3,8 GT/s)	12	13,1 (-34 %)
Rad. HD 6950/1G (800 MHz, 5 GT/s)	2	3,3 (-83 %)

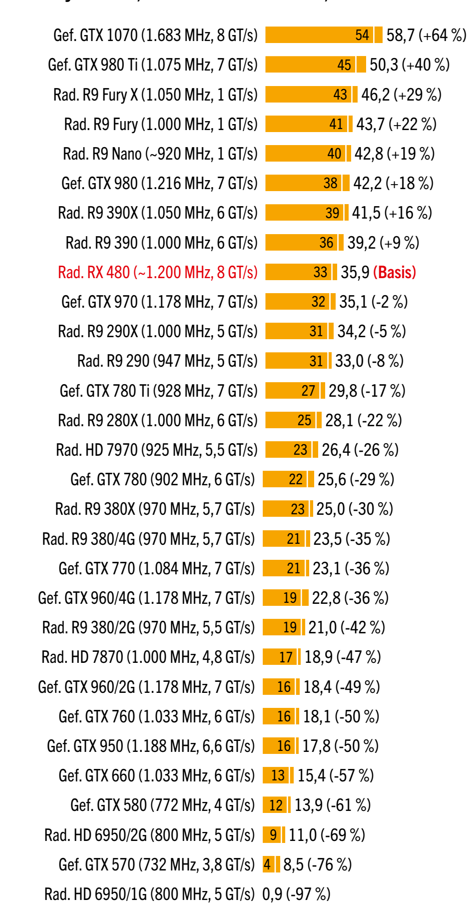
Witcher 3 (DX11), Ingame-AA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Skellige Forest“



GTA 5 (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF, Gras sehr hoch – „Grapeseed“



AC Unity (DX11), 4× MSAA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Ferronnerie“



System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Asus Z170, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T), Windows 10 x64; HQ-AF
Bemerkungen: *Wolfenstein: The Old Blood* fällt erneut völlig aus dem Rahmen, hier erreicht nicht nur die RX 480 eine unterirdische Leistung, sondern auch Tonga. Der GTX 1080/1070 schmeckt das Spiel ebenfalls nicht.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

LEISTUNGSAUSWERTUNG

Vermutlich habt ihr euch gefragt, warum die RX 480 so oft im Mittelfeld der 30 getesteten Modelle landet. Uns ging es ähnlich, daher haben wir noch einige Messungen mehr durchgeführt – doch der Reihe nach. Im Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware, welcher 15 Spiele umfasst, erreicht die Radeon RX 480/8G den Wert 50,1 und ist damit genau halb so schnell wie die Geforce GTX 1080. Ein Blick auf die Einzel-Indizes der drei Test-Auflösungen (Full HD, WQHD, Ultra HD) liefert die ersten interessanten Ergebnisse: Die Radeon RX 480 liefert in Full HD mit dem Wert 51,9 die beste Vorstellung ab und verliert mit jedem Auflösungsschritt an Boden, stets in Relation zur GTX 1080 als Basis. Dieses Verhalten ist für Nvidia-Karten ganz normal, bei AMD jedoch die Ausnahme. So stehen alle Fiji- und Hawaii-basierten Modelle spätestens in 2160p relativ besser da als in 1080p. Polaris 10 verhält sich stattdessen wie Tonga, von dem er auch größtenteils abstammt; auch die auf ihm basierenden Modelle R9 380 und 380X schlagen sich in Full HD am besten. Hier gelingt es der Radeon RX 480, sich insgesamt vor der Radeon R9 290 (Full-HD-Index: 50,8) zu platzieren.

Dieses Verhalten lässt sich nur durch das in Polaris erneut verstärkte Frontend erklären: Die GPU wird bereits in niedrigen Auflösungen gut ausgelastet – im Gegensatz zu Hawaii und Fiji, die ihre Rechenwerke erst bei hohen Pixelmengen voll beschäftigen können und denen man daher eine „Hi-Res-Stärke" nachsagt (obwohl es sich eigentlich um eine Low-Res-Schwäche handelt). Das bedeutet keineswegs, dass Polaris nur für Full HD geeignet ist, als 8-Gigabyte-Variante ist die RX 480 großen Datenmengen gewachsen. Spätestens in UHD hat der mit nur 2.304 ALUs bestückte Polaris 10 jedoch das Nachsehen gegenüber den größten Hawaii-Modellen, welche hier ihre Rohleistung auch in der Praxis bringen.

Die beim Test angefertigten Taktprotokolle liefern weitere Informationen über das relativ schwache Abschneiden der Radeon RX 480. AMD hat das Referenzdesign auf eine typische Leistungsaufnahme von 150 Watt getrimmt. Dieses Ziel erfordert trotz moderner Fertigung ein rigoroses Power-Management, infolgedessen die Polaris-Grafikkarte ihren Boost lastabhängig mehr oder minder reduzieren muss, um das Watt-Korsett nicht zu sprengen. Dabei agiert die uns vorliegende Grafikkarte vergleichbar zur Radeon R9 Nano und aktuellen Geforce-Modellen: In niedrigen Auflösungen oder bei partieller CPU-Limitierung arbeitet sie deutlich näher an ihrem 1.266-MHz-Maximalboost als bei höheren Auflösungen. Ein Beispiel (The *Witcher 3*):

- Full HD: 1.190-1.220 MHz
- WQHD: 1.120-1.170 MHz
- UHD: 1.050-1.100 MHz

Angesichts dieser Zahlen verwundert die sinkende Performance (absolut und relativ) nicht. Während der Tests beobachteten wir eine starke Fluktuation der Taktrate in Hochlasttests, vor allem in Ultra HD. Dabei begegneten wir auch einigen Rucklern, welche auf anderen Radeon-Grafikkarten nicht auftreten, weshalb der Verdacht naheliegt, dass der Treiber noch etwas Feinschliff benötigt, um Polaris' Features optimal anzusprechen. Die Radeon-Software bietet auch bei der RX 480 die Option an, „Energieeffizienz", die standardmäßig aktiv ist, abzuschalten. Das führt hüben (Hawaii) wie drüben

TECHNISCHE DATEN: RADEON RX 480 IM VERGLEICH

Modell	Radeon RX 480	Radeon R9 270X	Radeon R9 380X	Radeon R9 390X	Radeon R9 Nano	Geforce GTX 970	Geforce GTX 1070	Geforce GTX 980 Ti
Codename	Polaris P10 (Ellesmere)	Curacao XT (ehem. Pitcairn XT)	Tonga XT	Hawaii XT	Fiji LP	GM204-200	GP104-200-A1	GM200-310
Fertigung	14 nm FinFET Samsung/GloFo	28 nm TSMC	28 nm TSMC	28 nm TSMC	28 nm TSMC	28 nm TSMC	16 nm FinFET TSMC	28 nm TSMC
DX12-Feature-Level	12_0	12_0	12_0	12_0	12_0	12_1	12_1	12_1
Chipgröße (reiner Die)	232 mm²	212 mm²	359 mm²	438 mm²	596 mm²	398 mm²	314 mm²	601 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	5.700	2.800	5.000	6.200	8.900	5.200	7.200	8.000
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.304/36/144	1.280/20/80	2.048/32/128	2.816/64/176	4.096/64/256	1.664/13/104	1.920/15/120	2.816/22/176
Raster-Endstufen (ROPs)	32	16	32	64	64	56	64	96
GPU-Basistakt (Megahertz)	1.120	1.000	unbekannt	unbekannt	unbekannt	1.050	1.506	1.002
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	1.266	1.050	970	1.050	1.000	1.178	1.683	1.075
Rechenleistung SP/DP (Mrd./s)*	5.834/365	2.688/168	3.973/248	5.913/739	8.192/512	3.920/123	6.463/202	6.054/189
Durchsatz Pixel/Texel (Mrd./s)*	40,5/182,3	33,6/84,0	31,0/124,2	67,2/184,8	64,0/256,0	61,3/122,5	80,8/202,0	94,6/189,2
Speicheranbindung (Bit)	256**	256	256	512	4.096	224 + 32	256	384
Geschwindigkeit Grafik-RAM (GT/s)	8,0**	5,6	5,7	5,0	1,0	7,0	8,0	7,0
Speicherübertragung (GB/s)	256**	256	256	320	512	196+28***	256	336,6
Übliche Speichermenge (MiB)	8.192**	2.048	4.096	8.192	4.096	3.584 + 512***	8.192	6.144
PCI-Express-Stromanschlüsse	1 × 6-polig	2 × 6-polig	2 × 6-polig	je 1 × 6-/8-polig	1 × 8-polig	2 × 6-polig	1 × 8-polig	je 1 × 6-/8-polig
Typischer Verbrauch laut Hst.	150 Watt	180 Watt	<190 Watt	250 Watt	175 Watt	<145 Watt	<150 Watt	<250 Watt

* Auf Basis des Boost-/Max. Taktes ** 4-GiB-Modelle werkseitig mit 3,5 GT/s Speichergeschwindigkeit (224 GB/s) *** Speichersegmentierung

RADEON RX 480: LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

	Radeon RX 480	Geforce GTX 1070	Geforce GTX 1080	Geforce GTX 980 Ti	Radeon R9 Fury X	R9 Nano (Asus White)	Geforce GTX 980	Geforce GTX 780 Ti	Radeon R9 290X „Uber"
Lautstärke									
Leerlauf (Windows-Desktop)	0,3 Sone	0,4 Sone	0,4 Sone	0,3 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone
Zweischirmbetrieb (Ultra HD + Full HD)	0,3 Sone	0,4 Sone	0,4 Sone	0,3 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone
UHD-Youtube (ehem. Blu-ray-Wiedergabe)	0,3 Sone	0,4 Sone	0,4 Sone	0,3 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone
Crysis 3 (1.920 × 1.080)	3,0 Sone	2,7 Sone	3,1 Sone	–	1,4 Sone	2,5 Sone	–	–	–
Anno 2070 (3.840 × 2.160)	3,3 Sone	2,9 Sone	3,2 Sone	4,5 Sone	1,6 Sone	2,9 Sone	3,0 Sone	4,3 Sone	9,6 Sone
Risen 3 Enhanced Ed. (2.560 × 1.440)	3,3 Sone	2,7 Sone	4,2 Sone	4,5 Sone	1,6 Sone	2,7 Sone	2,9 Sone	4,6 Sone	9,6 Sone
Leistungsaufnahme									
Leerlauf (Windows-Desktop)	15 Watt	8,5 Watt	9,5 Watt	15 Watt	21 Watt	14 Watt	12 Watt	16 Watt	21 Watt
Zweischirmbetrieb (Ultra HD + Full HD)	44 Watt	11,5 Watt	12 Watt	20 Watt	25 Watt	18 Watt	15 Watt	18 Watt	61 Watt
UHD-Youtube (ehem. Blu-ray-Wiedergabe)	49 Watt	12 Watt	11,5 Watt	21 Watt	55 Watt	45 Watt	14 Watt	20 Watt	89 Watt
Crysis 3 (1.920 × 1.080)	157 Watt	149 Watt	175 Watt	230 Watt	250 Watt	195 Watt	165 Watt	–	–
Anno 2070 (3.840 × 2.160)	160 Watt	148 Watt	171 Watt	234 Watt	313 Watt	198 Watt	163 Watt	245 Watt	289 Watt
Risen 3 Enhanced Ed. (2.560 × 1.440)	158 Watt	146 Watt	175 Watt	236 Watt	329 Watt	195 Watt	160 Watt	248 Watt	269 Watt

Jeweils gerundete Werte. Bei allen Karten gelten die Standardeinstellungen bezüglich Powertarget (Nvidia) und Powertune-Limit (AMD).

(Polaris) dazu, dass die GPU in Niedriglastphasen nicht sofort heruntertaktet. Subjektiv vermindert die Option das von uns beobachtete Stottern, während der nur drei Tage andauernden Testzeit mit der Karte blieb jedoch keine Zeit für weitere Messungen – weitere Erkenntnisse liefern wir euch schnellstmöglich nach.

Abschließend haben wir das Potenzial unseres Musters ausgelotet. Mit maximaler Spannung in dem in „Wattman“ umbenannten Overdrive-Untermenü, 150 Prozent Powerlimit und heraufgesetzter Belüftung sind 1.300 MHz Kern- und 4.500 MHz Speichertakt stabil nutzbar. Infolgedessen steigt die Bildrate der RX 480 um 10 bis 21 Prozent.

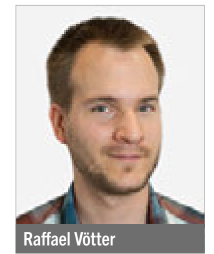
LAUTHEIT & VERBRAUCH

Wer sich ab dem 29. Juni für eine Radeon RX 480 entscheidet, greift automatisch zum AMD-Referenzdesign. Dieses erinnert mit seiner 17,8 Zentimeter kurzen Platine, dem das PCB überragenden Radiallüfter und der Kunststoffhaube frappierend an Nvidias Kepler-Modelle Geforce GTX 660/670. Für die Kühlung der GPU ist ein relativ kompakter Aluminiumradiator nebst eingefasstem Kupferboden zuständig – Heatpipes fehlen gänzlich (s. Bilder Seite 121). Ein massiver Metallrahmen bedeckt sowohl den Grafikspeicher als auch die sechsphasige Spannungsversorgung. Letztere befindet sich nicht, wie bei den meisten Grafikkarten üblich, am Heck der Platine, sondern nahe der Display-Ausgänge – die 2010 veröffentlichten Radeon-Modelle HD 6870 und HD 6850 lassen herzlich grüßen.

Das Betriebsgeräusch der RX 480 ist einem Referenzdesign der Mittelklasse angemessen. Im Leerlauf erzeugt der Kühler ein leises, aber „kerniges“ Brummen, das einer Lautheit von 0,3 Sone (19 % PWM) entspricht – aus einem geschlossenen Gehäuse ist das nur schwer herauszuhören. Unter Last gesetzt, erwärmt sich die anfangs circa 35 °C kühle GPU auf bis zu 84 °C und die automatische Lüftersteuerung läuft mit maximal 58 Prozent Leistung (rund 2.250 U/min). Die Lautheit beträgt in diesem Zustand 3,3 Sone.

Die von uns in drei Spielen mittels PCI-E-Extender gemessene Leistungsaufnahme ist relativ konstant und passt zur AMD-Angabe: Egal ob *Crysis 3* in 1080p, *Risen 3 Enhanced Edition* in 1440p oder *Anno 2070* in UHD, die Radeon RX 480 rangiert stets knapp unter der 160-Watt-Marke. Auch den Verbrauch mit der stabilen Übertaktung auf 1,3/4,5 Gigaherz haben wir gemessen: In der Stichprobe *Crysis 3* (Full HD) steigt die Leistungsaufnahme von 157 auf 186 Watt und liegt spätestens dann außerhalb der Spezifikation. ❑

GUTE VORLAGE, AUF DER DIE AMD-PARTNER AUFBAUEN KÖNNEN


Raffael Vötter

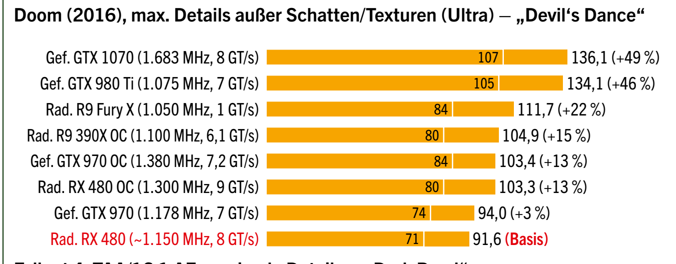
Da ich eine ehrliche Haut bin, sage ich es frei heraus: Ich hatte mehr von Polaris 10 erwartet. Doch versteht mich nicht falsch, den Hype um etwaige Fury-X-Leistung glaubte ich nicht, sondern an das öfter behauptete 290X-/390-Niveau. Dass die RX 480 am Ende nur eine R9 290 herausfordern kann, ernüchtert. AMDs Neuling ist als „Founders Edition“ zwar besser als ältere Modelle, etwas mehr Bums wäre jedoch wünschenswert gewesen. Wir haben den Verdacht, dass der Treiber noch ein paar Bremsen aufweist (Stichwort „Energieeffizienz“) und spekulieren auf Besserung. Die gibt's in Kürze sowieso in Form zahlreicher Partnerdesigns von Asus über Sapphire bis XFX.

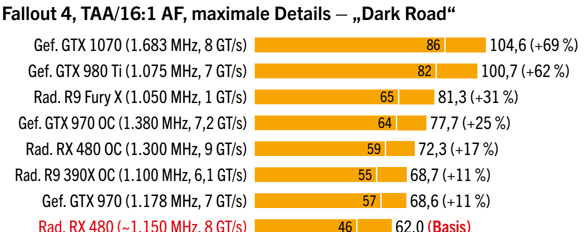
EIN GÜNSTIGES UPGRADE FÜR 3 BIS 4 JAHRE ALTE HIGH-END-KARTEN

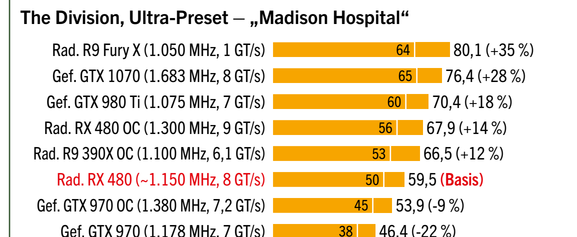

Carsten Spille

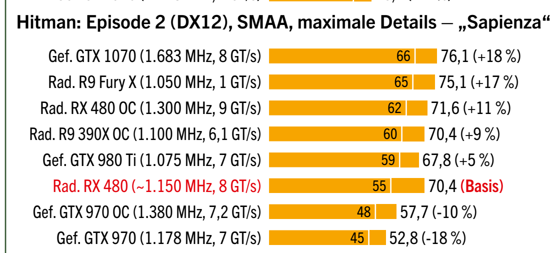
Wer wie ich mit der HD 7970 (aka R9 280X) bisher noch auf eine DX11-Karte der ersten Generation setzt, für den ist die neue Radeon ein interessantes Upgrade. Im Schnitt rund 25 Prozent mehr Leistung, nicht allzu teuer und vor allem quasi „feature complete“. Moderne Codecs werden in alle Richtungen durch die Video-Engine übernommen, für die kommende Display-Generation ist auch schon alles vorhanden und – wenn man zur teureren 8-Gigabyte-Version greift – ist man zu Lebzeiten der Karte sicherlich auch alle Speichersorgen los. Gegen Nvidias Neuerscheinungen kommt die RX 480 nicht an, zielt aber auch auf eine andere Käufergruppe – und muss sich wohl bald mit der GTX 1060 rumbalgen.

NEUE PC-GAMES-BENCHMARKS (1.920 × 1.080)









Rise of the Tomb Raider, FXAA/16:1 AF, max. Details inkl. Tex. – „Geo Valley“

Karte	Min.	Ø Fps
Gef. GTX 1070 (1.683 MHz, 8 GT/s)	58	62,1 (+69 %)
Gef. GTX 980 Ti (1.075 MHz, 7 GT/s)	51	56,0 (+52 %)
Rad. RX 480 OC (1.300 MHz, 9 GT/s)	37	40,4 (+10 %)
Rad. R9 Fury X (1.050 MHz, 1 GT/s)	35	38,9 (+6 %)
Rad. RX 480 (~1.150 MHz, 8 GT/s)	31	36,8 (Basis)
Rad. R9 390X OC (1.100 MHz, 6,1 GT/s)	33	36,5 (-1 %)
Gef. GTX 970 OC (1.380 MHz, 7,2 GT/s)	29	33,5 (-9 %)
Gef. GTX 970 (1.178 MHz, 7 GT/s)	28	32,4 (-12 %)

The Witcher 3, maxed out (Hairworks & HBAO+) – „Skellige Forest“

Karte	Min.	Ø Fps
Gef. GTX 1070 (1.683 MHz, 8 GT/s)	44	50,0 (+74 %)
Gef. GTX 980 Ti (1.075 MHz, 7 GT/s)	40	45,0 (+57 %)
Rad. R9 Fury X (1.050 MHz, 1 GT/s)	34	37,6 (+31 %)
Rad. RX 480 OC (1.300 MHz, 9 GT/s)	31	34,6 (+21 %)
Gef. GTX 970 OC (1.380 MHz, 7,2 GT/s)	28	33,5 (+17 %)
Rad. R9 390X OC (1.100 MHz, 6,1 GT/s)	25	29,7 (+3 %)
Gef. GTX 970 (1.178 MHz, 7 GT/s)	25	28,9 (+1 %)
Rad. RX 480 (~1.150 MHz, 8 GT/s)	26	28,7 (Basis)

System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz, Z170, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000, Win 10 x64; HQ-AF
Bemerkungen: Die RX 480 legt durch Übertaktung zwischen 10 und 21 Prozent zu.
Min. | Ø Fps ▶ Besser

FAZIT

Radeon RX 480 (8 Gigabyte)
Es hat seinen Grund, warum AMD die Radeon RX 480 über den Preis verkauft: Weder die reinen Leistungswerte noch die im Vorfeld stark in den Fokus gerückte Effizienz, also Leistung pro Watt, können uneingeschränkt überzeugen. Gegenüber der Radeon R9 290 arbeitet die RX 480 in unserem Test rund 52 Prozent effizienter, erreicht damit aber noch nicht einmal das Effizienzniveau der GTX 980.



PARADOX

Nischenspiele für den Massenmarkt

Wie die schwedischen Spezialisten für verschrobene Liebhaberspiele ein Millionenpublikum fanden.

Von: Peter Bathge

Hoher Wiederspielwert
Große Spieltiefe
Modulares Design
Eigene Geschichten
Lange Spielzeit
Hardcore-Anspruch
Historisches Szenario

Was macht ein Paradox-Spiel aus? Vice President of Aquisition Shams Jorjani bezeichnet die obigen Charakteristika als Kernprinzipien, welche „die Seele oder den Charakter eines Paradox-Spiels definieren". Wenn es um die als Publisher vertriebenen Spiele externer Studios geht, besteht Paradox aber nicht auf dem historischen Szenario, wie *Magicka* oder *Pillars of Eternity* gezeigt haben.

Was bedeutet das eigentlich: Liebhaberspiele? Es ist eine abschätzige Bezeichnung für verkopfte Strategiespiele, textlastige Fußballmanager oder Hardcore-Simulationen. Geboren in einer Zeit nach den Pioniertagen des PCs, aber vor der Indie-Revolution, als kleine Studios noch auf große Publisher angewiesen waren. Jene Publisher, die auf der Suche nach erfolgversprechenden Absatzmärkten dicke Explosionen vermeintlich spröder Spieltiefe vorziehen und lieber auf bekannte Marken und bewährte Spielkonzepte setzen. Auf den kleinsten gemeinsamen Nenner. Da bleibt kein Raum für umständliche Benutzeroberflächen, ungenügende Tutorials, eine steile Lernkurve. Ein Spiel für Liebhaber setzt voraus, dass man eine Hemmschwelle überwindet, dass das Spiel nichts für jeden ist, dass es Einarbeitung und Begeisterung für das Thema erfordert. Also genau die richtige Bezeichnung für die Art von Spielen, für die Paradox Interactive seit der Jahrtausendwende steht.

Doch die Liebhaber von Serien wie *Crusader Kings*, *Europa Universalis* oder *Hearts of Iron* sind schon längst keine Minderheit mehr, auf die der Rest der Branche verächtlich hinabblickt. Paradox-Spiele sind in der Mitte der Gamer-Gesellschaft angekommen, angetrieben von der Verbreitung schneller Internetverbindungen, von globaler Kommunikation in Foren, von der Popularität von Online-Plattformen wie Steam und von den daraus entstehenden Möglichkeiten zum Selbstvertrieb neuer Spiele. Paradox-Spiele sind *in*. Ihre Komplexität wird gefeiert, ihre endlosen Sandbox-Möglichkeiten werden verehrt, ihre ungewöhnlichen Rollenspiel-Potenziale von Millionen Spielern auf der ganzen Welt zum Erzählen spannender Geschichten genutzt. Und angefangen hat dieser ungewöhnliche, um nicht zu sagen paradoxe Boom mit ein paar Brettspielen.

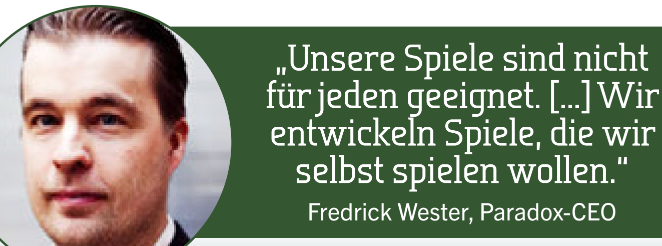
BESCHEIDENDE URSPRÜNGE

Im schwedischen Stockholm entsteht in den 80er-Jahren die Firma Target Games. Ihre Passion: Brettspiele mit starkem Rollenspielfokus zu entwickeln und zu vertreiben, darunter *Warzone*, *Kult* und *Chronopia*. Als in den 90er-Jahren Computerspiele zunehmend an Bedeutung gewinnen, kümmert sich die Abteilung Target Games Interactive um entsprechende Projekte. Die dort entwickelten Spiele werden außerhalb Schwedens niemals große Bedeutung erlangen, doch die Brettspiel-Umsetzung *Svea Rike* gibt 1997 bereits einen Fingerzeig darauf, wohin die Reise geht: Das Echtzeitstrategie-Spiel bildet die schwedische Geschichte von 1523 bis 1818 ab. Der Spieler kümmert sich auf dem Weg zum Königsthron um mehrere Regionen, wirbt Soldaten an, übt sich in Diplomatie – hier werden Grundlagen für spätere Paradox-Hits gelegt.

Für Target Games kommt 1999 das Aus, die Firma ist pleite. Doch aus der Insolvenz entsteht ein neues Unternehmen: Paradox Entertainment. Erst 2004 erhält die Firma ihr heute bekanntes Anhängsel „Interactive", da hat das Unternehmen aber schon seine wichtigsten Marken für die Zukunft an den Start gebracht und ist erstmals außerhalb Schwedens erfolgreich. Denn neben *Svea Rike 3* erscheinen ab dem Jahr 2000 in schneller Folge *Europa Universalis 1+2* (ebenfalls basierend auf einem Brettspiel), das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte *Hearts of Iron*, *Victoria* (spielt im Industriezeitalter) und die Mittelalter-Personensimulation *Crusader Kings*. Allesamt Strategiespiele, allesamt wie geboren für den Begriff Liebhaberspiel: Unhandlich und nicht sehr hübsch anzuschauen, aber auch irrsinnig komplex und mit mehr Spieltiefe als *Civilization* und *Age of Empires* zusammen.

„Wir schossen aus der Hüfte und kamen gerade so über die Runden", erinnert sich Henrik Fåhraeus, heute Game Director bei Paradox und unlängst für den Weltraum-Knaller *Stellaris* verantwortlich. Er fing 2001 bei Paradox an und berichtet im Interview mit PC Games, wie chaotisch es damals hinter den Kulissen zuging. „Wir hatten lediglich um die zehn Vollzeitbeschäftigte und waren fast immer am Rande des Bankrotts. Es gab noch viel Restambiente von Target Games und viele Nebenprojekte, die sich mit Rollenspiel und dem Bauen von Welten befassten. Trotzdem haben wir es geschafft, einige extrem komplexe Spiele zu produzieren, die sehr viele Features hatten. Leider waren sie auch voller Bugs, denn wir mussten einen strikten Zeitplan einhalten und waren nicht bereit, Kompromisse bei der Menge an Features zu machen, die wir umsetzen wollten. Mir war immer klar, wie nerdig unsere Spiele waren und dass sie eine Nische bedienten. Aber ich war damit vollkommen zufrieden. Ich habe





einfach jene Spiele gemacht, die ich selbst gerne spielen wollte. Das Kümmern um die Finanzen habe ich dem Management überlassen."

Kommerzieller Erfolg stellt sich erstmals mit *Hearts of Iron* ein, doch finanzielle Sorgen sollten die Paradox-Führung noch mehrere Jahre begleiten. „2005 bis 2007 waren sehr düstere Jahre für uns", erklärt Fåhraeus. Susana Meza Graham, heute COO bei Paradox (operative Managerin), ergänzt: „Es hat nicht geholfen, dass in dieser Anfangszeit gleich mehrere unserer Publisher bankrottgingen." Als der damalige Vertriebspartner Strategy First pleitegeht, gehen Paradox 300.000 Dollar ausstehende Zahlungen durch die Lappen. Kurz darauf kauft Fredrik Malmberg, einer der Gründer von Paradox nach der Target-Games-Pleite, die Rechte an der *Conan*-Serie und veräußert die Spielesparte des Unternehmens. Künftig sind Paradox Entertainment und Paradox Interactive zwei voneinander getrennte Firmen, die Entertainment-Abteilung widmet sich fortan Filmprojekten. „Es hätte alles dort enden können", kommentiert Henrik Fåhraeus die ungewisse Zukunft des Spiele-Entwicklers Paradox zu dieser Zeit.

> „Ich hätte nie mit dem sagenhaften Erfolg unserer Spiele gerechnet."
> Henrik Fåhraeus, Game Director

DIGITALES SPRUNGBRETT

„Heute ist die Firma nicht wiederzuerkennen", kommentiert Fåhraeus mit Blick auf die Turbulenzen von vor zehn Jahren. Aufgeteilt in einen Publisher- und einen Entwicklerarm, ist das Unternehmen in der vergangenen Dekade stark gewachsen. 2014 waren 120 Mitarbeiter in vier separaten Studios beschäftigt plus 150 weitere externe Mitarbeiter. Ein Schlüsselfaktor für den Erfolg ist die digitale Distribution. 95 % aller Paradox-Verkäufe werden über Download-Portale abgewickelt, informiert uns Meza Graham. Retail-Versionen mit DVDs erscheinen über lokale Vertriebspartner wie Koch Media. Der große Reibach wird aber auf www.paradoxplaza.com und Steam gemacht. Das Fundament dafür wurde 2006 gelegt.

Nach der Abspaltung von Paradox Entertainment beginnen drei langjährige Mitarbeiter mit der schweren Aufgabe, das Schiff wieder auf Kurs zu bringen. Chef Theodore Bergquist wird dabei unterstützt vom heutigen Creative Director Johan Andersson und einem ehrgeizigen Berater: Fredrick Wester. Nach vielen enttäuschenden Deals mit etablierten Publishern (Wester zum von Atari durchgeführten US-Launch von *Crusader Kings*: „Es war ein riesiges Desaster.") hat der heutige CEO von Paradox Interactive eine Idee, welche die Zukunft des Unternehmens sichern soll: Paradox wird selbst zum Publisher. Zwar hatte sich die Firma bereits als Paradox Entertainment daran versucht, Projekte anderer Studios in die Ladenregale zu bringen. Doch die ersten Gehversuche auf dem Publisher-Parkett wirkten ziellos, die Firmenleitung investierte viel Geld in Durchschnittsware. Schlechte Spiele, die unter dem Paradox-Label veröffentlicht wurden, brachten den Namen in Verruf. Doch CEO Wester will die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholen. 2004 sammelt das Unternehmen erste Erfahrungen mit dem Download-Handel: Für *Crusader Kings* erstellt Paradox eine E-Commerce-Webseite und verkauft 4.000 Exemplare. Wester: „Jeden Abend haben wir nach Feierabend zwei Stunden lang Spiele verpackt und versendet. Im Rückblick ist das so etwas wie die Geburtsstunde des modernen Paradox. Es ist sehr wichtig, das nicht zu vergessen, denn ich war tatsächlich derjenige, der damals diese Schachteln verpackt hat."

Die Kosten der Distribution sollen künftig umgangen werden: Das Pressen von DVDs, die Herstellung der Verpackung und der Versand der fertigen Boxen verschlingt große Geldsummen, die nicht durch die eher bescheidenen Verkaufszahlen der Paradox-Spiele gerechtfertigt werden. Inspiriert von Steam und anderen Online-Händlern, entsteht Gamersgate.com. Im Chefsessel sitzt Bergquist, Fredrick Wester übernimmt die CEO-Position bei Paradox. Er leitet die Geschicke der Firma bis heute.

„Unser primäres Ziel beim Start von Gamersgate war es, unsere Spieler direkt zu erreichen", erklärt Susana Meza Graham. „Das war gar nicht so einfach für eine Firma von unserer Größe mit Spielern auf der ganzen Welt. Dazu kam das Problem, dass wir vorher bei jedem Spiel ein Risiko eingingen: Wir mussten Vorauszahlungen leisten, um Retail-Verpackungen herzustellen und sie in die Regale zu bringen, und mussten dann warten, bis uns Vertrieb und Händler bezahlten."

Paradox trifft einen Nerv: Drei Jahre nachdem Valve mit Steam die digitale Revolution der Spielebranche einleitet, eröffnet sich Paradox durch Gamersgate ganz neue Möglichkeiten. COO Meza Graham: „Da wir so früh bei der digitalen Distribution dabei waren, war das Risiko kleiner. Wir hatten mehr Kontrolle darüber, was wir machten und was nicht, und konnten uns viel schneller an die Wünsche unserer Spieler anpassen. Innerhalb von wenigen Jahren waren wir praktisch komplett digital. Das hat es uns erlaubt,



Ein bisschen ulkig, aber offen für Kritik: So zeigen sich die Paradox-Mitarbeiter in der Öffentlichkeit.

SEK = Schwedische Kronen

2014	2015
55 Millionen SEK	242 Millionen SEK

+442%

Paradox-Gewinn*
Letztes Jahr freute sich Paradox umgerechnet über ein Plus von mehr als 25 Millionen Euro.
* Vor Steuern und Abgaben

DIE WICHTIGSTEN PARADOX-MARKEN

Drei über viele Jahre optimierte Spielereihen und ein ambitionierer Neuanfang



CRUSADER KINGS

Was der erste Teil durch Programmfehler und spröde Optik an Potenzial liegen ließ, erreichte im Nachfolger volle Blüte. Die RPG-Brettspiel-Wurzeln von Paradox schimmern hierbei durch: Ihr übernehmt die Rolle einer mehr oder weniger einflussreichen Person im Mittelalter (Fürst, Königin, Sultan) und kümmert euch im Lauf der Jahre um eure Dynastie. Brudermord und andere skurrile Ereignisse sorgen für einen unendlichen Fundus amüsanter Spielergeschichten.



EUROPA UNIVERSALIS

Europa Universalis ist ein Globalstrategie-Spiel (englisch: „Grand Strategy") und hat sich über eine Million Mal verkauft. Mit einer durchschnittlichen Spielzeit von über 190 Stunden pro Spieler bewegt sich Teil 4 in den Sphären eines *Civilization 5*, läuft aber wie alle Spiele in diesem Kasten in Echtzeit ab. Als Herrscher über ein Volk strebt ihr die Weltherrschaft an – oder wonach euch sonst der Sinn steht.



HEARTS OF IRON

Der Zweite Weltkrieg ist die Bühne für dieses sogenannte „Wargame". Aufseiten einer beliebigen Nation (auch einer noch so unbedeutenden!) bereitet ihr euch auf den Weltenbrand vor, produziert Kriegsgerät und verlagert es an die Front. Jede Menge Mikromanagement beglückt Logistik-Enthusiasten, schreckt aber zusammen mit der spröden Präsentation etliche Spieler ab. Teil 4 verkauft sich dann jedoch satte 200.000 Mal – in zwei Wochen!



STELLARIS

Erstmals geht's für Paradox ins All, aus dem Stand erschaffen Henrik Fåhraeus und sein Team von *Crusader Kings 2* eines der aktuell besten 4X-Spiele im Stil von *Master of Orion*. 500.000 verkaufte Exemplare innerhalb eines Monats sprechen eine deutliche Sprache. Besonders toll: wie sich jeder Spieler seine Lieblingsrasse aus Weltraum-Vögeln, Space-Schnecken oder gar Planeten-Pilzen zusammenbauen und ganz eigene Abenteuer erleben kann.

über einen viel längeren Zeitraum als sonst zusammen mit der Community an unseren Spielen weiterzuarbeiten. Das hat sich zu einem der Grundsteine unserer Firmenphilosophie entwickelt."

DLCS UND PATCHES

Modulares Design ist bei Paradox ein Schlüsselbegriff. Das Unternehmen ist bekannt dafür, seine Spiele auch Jahre nach Release noch mit neuen Inhalten zu erweitern, die in den bekannten Spielablauf integriert werden. Dieses Verhalten ruft bei den Spielern sowohl Lob als auch Kritik hervor. Game Director Henrik Fåhraeus mit Blick auf die DLC-Politik der Firma: „Ein Teil unserer Community murrt, aber ich glaube, die meisten Leute verstehen die harsche finanzielle Realität: Wenn wir keine kostenpflichtigen Erweiterungen veröffentlichen würden, könnten wir unsere Spiele nicht einmal ansatzweise so lange am Leben halten. Die Add-ons – etwa für *Europa Universalis 4* –bezahlen unsere Gehälter in einer sicheren und vorhersehbaren Art und Weise."

Für *Crusader Kings 2*, einem der Überraschungshits im Paradox-Portfolio, existieren vier Jahre nach Release über 40 DLCs. Sie werden auf Steam zu einem Gesamtpreis von rund 145 Euro angeboten. Und damit nicht genug: Paradox Development Studio, die interne Schmiede der wichtigsten Paradox-Marken (siehe Kasten oben), arbeitet bereits an einem weiteren Download-Add-on! Klingt nach Abzocke, ist es aber nicht. Denn neben vielen kosmetischen DLCs wie zusätzlichen Portraits oder Musikstücken für wenige Euro

> „Leute sollen nur für DLC-Inhalte bezahlen, wenn sie gerne mehr vom Spiel haben wollen."
>
> Fredrick Wester, Paradox-CEO

veröffentlicht Paradox in schöner Regelmäßigkeit große Erweiterungen mit signifikanten Verbesserungen. Diese krempeln das Spielprinzip von *Europa Universalis* & Co. teils massiv um. „*Crusader Kings 2* zu spielen ist heute beinahe eine komplett andere Erfahrung als vor zwei Jahren", betonte CEO Fredrick Wester im Jahr 2014. „Wir krempeln ein Spiel um und die Spieler kommen zurück und spielen es wieder." Dahinter steckt Methode; parallel zu großen DLCs veröffentlicht Paradox auch immer Gratis-Patches, die ebenfalls neue Möglichkeiten ins Spiel integrieren. Klug getimte Sonderangebote auf Steam & Co. locken zudem neue Käufer an. Auf diese Weise verkauft sich *Crusader Kings 2* im ersten Jahr über 300.000 Mal – angesichts der geringen Produktionskosten ein gigantischer Erfolg, auch und gerade wegen der DLC-Verkäufe im Anschluss. Die zusätzliche Entwicklungszeit für derartige Erweiterungen ist von vornherein



DIE GRÖSSTEN PUBLISHER-ERFOLGE

Paradox bewies mehr als einmal ein sicheres Händchen für extern entwickelte Projekte.



CITIES: SKYLINES

Nach dem *Sim City*-Flop scheint das Städtebau-Genre dem Untergang geweiht. Doch ein kleines Studio aus Finnland macht alles richtig, was das große Electronic Arts und *Sim City*-Erfinder Maxis zuvor falsch gemacht haben. *Cities: Skylines* ist ein Millionenseller, auch weil Macher Colossal Order die Schranken für Modder aufhebt. In kürzester Zeit entwickelt sich eine aktive Mod-Community, welche die Langlebigkeit des Spiels erhöht – à la Paradox.



MOUNT & BLADE

Zusammen mit dem Ableger *Warband* einer der Überraschungs-Hits im Paradox-Katalog. Von Spielern verbreitete Geschichten über ihre Abenteuer in einer glaubwürdigen Mittelalterwelt locken immer wieder neue Interessenten an. Im Juli 2015 sind es schon sechs Millionen! Trotz Murksgrafik und steiler Lernkurve begeistert das Sandbox-Rollenspiel die Massen. So sehr, dass Entwickler Taleworlds den Nachfolger *Bannerlord* ohne Paradox-Hilfe selbst veröffentlichen wird.



MAGICKA

1,3 Millionen verkaufte Exemplare und vier Millionen DLCs (Stand 2012): Mit diesen fantastischen Zahlen hatte niemand bei Paradox gerechnet, als man das lustige, aber auch anfangs stark verbuggte Koop-Zauberspiel für vier magisch begabte Kuttenträger von Arrowhead Studios unter Vertrag nahm. Unter anderem dank *Magicka* stieg der Profit von Publisher Paradox im Jahr 2011 um 250 %, was den Schweden Raum für weitere Expansion gab.



OBSIDIAN-SPIELE

Pillars of Eternity war eines der besten Rollenspiele 2015 – das sagt im Jahr von *Fallout 4* und *The Witcher 3* viel aus. Paradox vereinbarte mit Entwickler Obsidian einen Publishing-Vertrag für das über Kickstarter finanzierte RPG. Der Lohn der Mühen waren eine halbe Million verkaufter Exemplare zwischen März und Oktober 2015 sowie eine Fortführung der Kooperation mit Obsidian für dessen neues Party-Rollenspiel *Tyranny* (im Bild).

eingeplant. Henrik Fåhraeus: „Unsere Add-on-Teams sind üblicherweise etwas kleiner (sechs bis acht Personen) als die Teams, die neue Spiele entwickeln (etwa zwölf). Das könnte sich aber bei *Stellaris* ändern, hier arbeitet das ganze Team immer noch an Gratis-Updates und kommenden DLCs.“ Fehlen diese Ressourcen nicht beim Entwickeln frischer Spiele? „Es ist verlockend zu sagen, dass du mehr erreichen kannst, indem du einem Projekt mehr Menschen zuweist, aber das stimmt nicht unbedingt. Tatsächlich mussten die Erweiterungsteams allerdings von Zeit zu Zeit zurückstecken, wenn sie dazu gezwungen waren, Ressourcen für *Stellaris* oder *Hearts of Iron 4* bereitzustellen.“

Susana Meza Graham glaubt, dass dieses „Paradox-Modell“ entscheidend zum Erfolg der Firma beigetragen hat: „Die Spielerbasis wächst kontinuierlich und bleibt beschäftigt. Beispiel *Europa Universalis 4*: Das erschien im August 2013, allerdings hatte es die meisten monatlich aktiven Spieler zwischen 2015 und 2016.“ In Meza Grahams Augen wichtig für den Erfolg: „Unsere Teams fragen oft die Spieler, was diese gerne als Nächstes sehen würden. Auch das Balancing wird in Absprache mit der Community optimiert.“

> „Es fühlt sich an, als würden wir gerade erst mit der spannenden Reise beginnen, die Paradox ist.“
> Susana Meza Graham, Paradox-COO

Nicht immer sind die Fans zufrieden mit Paradox. Zuletzt gab es etwa Schelte für den zurückgefahrenen Funktionsumfang in den Release-Versionen von *Hearts of Iron 4* und *Stellaris*. Hardcore-Spieler, die Hunderte oder gar Tausende Spielstunden in die Eroberung virtueller Welten stecken, gehören zur Kern-Zielgruppe von Paradox. Henrik Fåhraeus gibt zu, dass die Firma mit ihren jüngsten Spielen versucht hat, neue Märkte zu erschließen. „Wir haben besonders bei Grafik und Sound einen draufgelegt. Das höhere Budget hat es uns zudem ermöglicht, endlich ein richtiges Tutorial zu erstellen. Das war für uns vorher nie so wichtig, wir wollten stattdessen lieber ein paar ‚richtige‘ Features einbauen. Wir wollen aber auf keinen Fall unsere Hardcore-Spieler verschrecken, und ich kann ihren Ärger verstehen. Allerdings würde ich mir an ihrer Stelle nicht zu viele Sorgen machen. Wir haben jetzt eine nötige Wachtumsphase abgeschlossen, in der wir unsere Engine aktualisiert und unsere Spiele zugänglicher gemacht haben. Die DLCs und kostenlosen Upgrades für *Hearts of Iron 4* und *Stellaris* werden die Komplexität erhöhen. Unser nächstes Spiel dürfte dann gleich bei Veröffentlichung um einiges gehaltvoller sein.“

> „Ob PC oder Konsole ist mir egal, solange wir unsere Hardcore-Zielgruppe erreichen."
> Fredrick Wester, Paradox-CEO

MODS SIND WICHTIG

Wenn die Entwickler selbst nicht schnell genug die Wunsch-Features der Community liefern, springen bei Paradox schon seit Jahren engagierte Modder in die Bresche. Spiele wie *Stellaris* zeichnen sich durch ein offenes, transparentes Design aus; Hobby-Entwickler können eigene Porträts, 3D-Modelle, Völker und Gebäudetypen erstellen und per Steam Workshop mit einer millionenstarken Fan-Gemeinde teilen. Auch größere Änderungen an Balancing und Spielmechanik sind möglich, wie etwa die *A Game of Thrones*-Mod für *Crusader Kings 2* zeigt. „Firmen, die keine Mods unterstützen, machen meiner Meinung nach einen großen Fehler und ich verstehe nicht, was sie sich dabei denken", sagt Game Director Fåhraeus im Interview. „Es könnte sein, dass sie Angst vor Urheberrechtsklagen haben oder einen Sturm der Entrüstung in den Medien befürchten, wenn amoralische oder perverse Mods das Licht der Welt erblicken. Die Vorteile dürften aber für jeden offenkundig sein: Egal wie sehr du dich anstrengst, du kannst kein Spiel entwickeln, das jedem zu 100 % gefällt. Wenn das Spiel modifizierbar ist, kannst du allerdings eine viel größere Zielgruppe erreichen."

Mit diesem Ansatz und dank der Tatsache, dass Paradox einer der wichtigsten Lieferanten hochklassiger Grand-Strategy-Spiele ist, besetzt das Unternehmen eine profitable Nische. In Zukunft will man das Publishing-Geschäft weiter ausbauen, dabei jedoch stärker auf die Qualität der Spiele achten (siehe Kasten rechts). Auch weitere Plattformen abseits des PCs behält Paradox im Auge, erste Schritte auf mobilen Geräten und Konsolen wurden bereits unternommen. Free2Play-Konzepten ist man nicht abgeneigt, doch genau wie Early Access hat dieses Geschäftsmodell momentan keine Priorität. Dafür erwarb man mit dem Kauf des Verlags White Wolf die Lizenz für Spiele im *World of Darkness*-Universum von *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. Egal, wohin die Reise für Paradox geht, CEO Fredrick Wester ist vor allem eines wichtig: „Ich möchte, dass die Menschen die Leidenschaft fühlen, mit der die Firma an Spielen arbeitet. Wenn wir nicht für unsere Produkte brennen, wie sollen dann die Spieler da draußen eine Leidenschaft für unsere Spiele entwickeln?" ❑



DIE SCHLIMMSTEN FLOPS

Nicht jedem Paradox-Spiel ist Hit-Status garantiert.



EAST VS. WEST: A HEARTS OF IRON GAME

Über drei Jahre lang werkelte ein winziges Team bei Entwickler BL Logic an dieser Auskopplung der *Hearts of Iron*-Serie auf Basis der da schon hoffnungslos veralteten Clausewitz-Engine. 2014 folgte dann endlich – nach mehreren Terminverschiebungen – der Gnadenschuss für das Projekt.



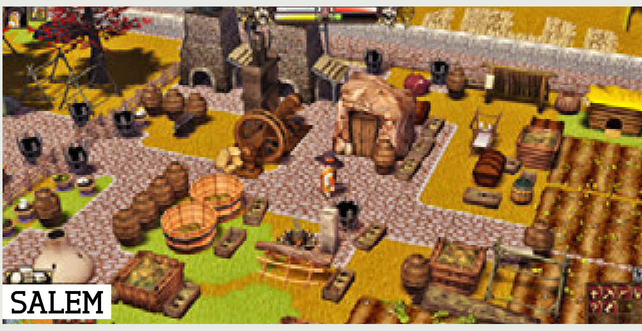
GETTYSBURG: ARMORED WARFARE

Das Ein-Mann-Projekt, das Strategie und Third-Person-Action vor dem Hintergrund einer modernen Variante der Schlacht von Gettysburg vermischte, erschien 2012. Spieler und Presse zerpflückten das mit massiven Fehlern behaftete Spiel erbarmungslos. Und womit? Mit Recht!



RUNEMASTER

Prozedural generierte Inhalte wie in *No Man's Sky* sollten das Rollenspiel von den zuvor intern entwickelten Paradox-Titeln abheben. Trotz mehrerer Neu-Designs während der Entwicklung konnte das Spiel „nicht die von uns bei Paradox gesetzten Standards erfüllen", so COO Susana Meza Graham.



SALEM

Das MMOG mit starkem Crafting-Fokus, Permadeath und Free2Play-Mechanik hing über ein Jahr in der wenig populären Betaphase fest. Schließlich einigten sich Paradox und der Zwei-Mann-Entwickler Seatribe im Juni 2013 auf die Auflösung des Publishing-Vertrags.


FINAL FANTASY XV
SONDERHEFT
AUF 12 PRALLVOLLEN SEITEN
Ab September im Handel: Das größte Final Fantasy-Abenteuer aller Zeiten!
FINAL FANTASY XV

INHALT

DIE GESCHICHTE



GLADIOLUS AMICITIA
Das älteste Mitglied der Vierertruppe stellt so etwas wie deren Beschützer dar. Trotzdem hat Gladiolus eine sehr fröhliche Art.

IGNIS SCIENTIA
Noctis' alter Freund agiert als Stratege der königlichen Familie. Auf dem Roadtrip der Truppe fungiert er zudem als Fahrer und zaubert leckere Gerichte.

NOCTIS LUCIS CAELUM
Der spielbare Held des Abenteuers und Kronprinz des Königreiches Lucis. Er kann den Tod von Menschen vorhersehen und will sein Reich vor Angreifern bewahren.

PROMPTO ARGENTUM
Noctis' Freund aus Kindheitstagen ist ein Meister im Umgang mit Schusswaffen und seinem Kumpanen jederzeit treu ergeben.

Ein Roadtrip der ganz besonderen Art: Mit vier Freunden begeben wir uns in ein absolut unvergessliches RPG-Abenteuer!

Die legendäre *Final Fantasy*-Serie startet in ihr bisher wahrscheinlich gewaltigstes Abenteuer! *Final Fantasy XV* schickt uns in die beeindruckende Welt Eos, die sich ihrerseits in mehrere Länder unterteilt: Die wichtigsten davon heißen Lucis, Niflheim, Tenebrae, Solheim und Accordo.

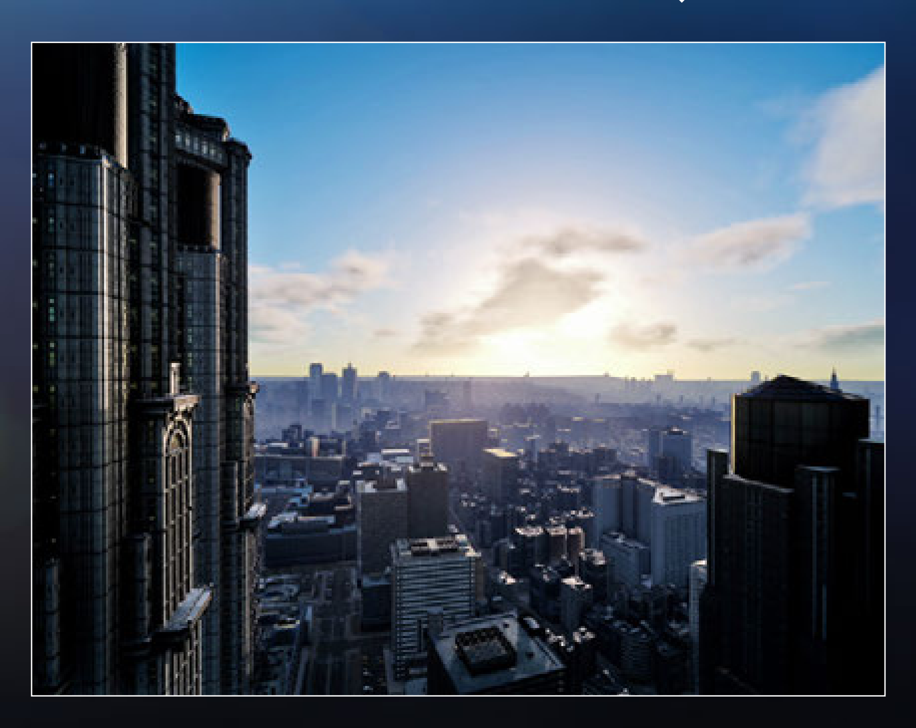
Dereinst verfügten all diese Länder über mysteriöse Kristalle, welche ihre Bewohner mit ganz besonderen, magischen Kräften ausstatteten; infolge verheerender Kriege zwischen den verschiedenen Nationen jedoch wurden all diese Kristalle nach und nach zerstört – mit einer Ausnahme. In Lucis ruht das wertvolle Kleinod weiterhin und erfüllt das Land mit Magie. Während Lucis durch diesen Umstand immer weiter isoliert wurde und sogar eine magische Barriere um seine Grenzen zog, entwickelten die anderen Länder hochkomplexe Technologien, um den Mangel an Magie auszugleichen.

Doch Friede herrscht trotz dieser scheinbaren Weltordnung noch lange nicht: Neidisch auf die Magie Lucis', verbündeten sich die anderen Nationen unter dem Banner Niflheims – eine Art kalter Krieg zwischen den verfeindeten Fraktionen ist die Folge. Um diese seit langer Zeit verfahrene Situation zu einem für alle beteiligten Parteien friedlichen Ende zu bringen, beschließen Lucis und Niflheim zu Beginn, einen Friedenspakt zu schließen, der die Hochzeit des Kronprinzen von Lucis, Noctis Lucis Caleum, mit dem Orakel Lunafreya Nox Fleuret aus Tenebrae vorsieht. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass Niflheim mit gezinkten Karten spielt: Niflheims Herrscher Iedolas Aldercapt nutzt die gelockerten Sicherheitsvorkehrungen Lucis', um mit seiner Armee über die Hauptstadt Insomnia der verfeindeten Nation hereinzubrechen. Noctis' Vater, König Regis, wird getötet, und Noctis und Lunafreya werden ebenfalls für tot erklärt.

In Wahrheit befindet sich Noctis zum Zeitpunkt des Überfalls außerhalb von Insomnia, und zwar gemeinsam mit seinen Freunden beziehungsweise Gehilfen des königlichen Hofes, Gladiolus Amicitia, Ignis Scientia und Prompto Argentum. Wissend, dass Niflheim ihnen den Tod wünscht, flieht die Gruppe mit ihrem Auto, Regalia, vom Ort des feindlichen Überfalls. Ihr Ziel: die Stadt Altissia, Hauptstadt von Accordo. Dort nämlich soll sich die vom Rest der Welt tot geglaubte Lunafreya nun aufhalten. Gemeinsam mit ihr will die Gruppe einen Plan schmieden, um Insomnia und somit den Kristall wieder zurückzuerobern.

Der Weg dorthin ist jedoch lang, und was wir als Spieler in den unzähligen Stunden Spielzeit erleben, kann gut und gerne als erster interaktiver Roadtrip der Videospiele-Geschichte beschrieben werden! Auf unserer Reise treffen wir auf zahlreiche Freunde und Feinde, welche Eos bewohnen, wie etwa die Tankstellen-Besitzerin Cindy Aurum. Die Geschichte, die sich entfaltet, ist an unerwarteten Twists und Spannung kaum zu überbieten. Emotion, Action, Spannung – alle Elemente, welche *Final Fantasy* schon immer ausgezeichnet haben, sind in *Final Fantasy XV* präsenter denn jemals zuvor! ◆

DIE SPIELWELT



Abwechslungsreich, bildgewaltig und wunderschön: Das ist die Spielwelt, die wir in *Final Fantasy XV* erforschen!

Final Fantasy war schon immer eine Serie, die mit Konventionen spielte und bezüglich der Gestaltung der Welt zwischen vielen verschiedenen Themen herumsprang. In *Final Fantasy XV* soll der technologische Aspekt eine noch größere Rolle spielen als jemals zuvor; zudem sollen die Beziehungen der verschiedenen Figuren im Fokus stehen.

Das hält die Entwickler aber natürlich nicht davon ab, mit Eos eine fantastische Spielwelt zu gestalten! Das Besondere: Das erste Mal erwartet uns eine frei erforschbare, völlig offene Spielwelt. Einen ersten Eindruck von den gewaltigen Dimensionen konnten sich die Spieler im vergangenen Jahr bereits im Rahmen der im Startgebiet angesiedelten Demo *Episode Duscae* machen. Und dabei handelte es sich nur um einen Bruchteil des Areals, welches uns im fertigen Spiel zur Verfügung steht! Für Abwechslung ist hier gesorgt, neben großen, modernen Städten erforschen wir weite Landstriche, kleine Dörfer und sogar mittelalterlich angehauchte Regionen. Jedes Gebiet wird einen ganz eigenen Charakter haben und sich somit von den anderen Regionen unterscheiden. Einige der Areale sind dabei an Orte aus der echten Welt angelehnt: Lestallum in der Nähe von Duscae etwa erinnert an die Bahamas, Accordo mit seinen langen Kanälen und auf Holzpfeilern stehenden Gebäuden orientiert sich am Erscheinungsbild Venedigs.

Und weil eine solch riesige Welt nicht einfach mal zu Fuß erforscht werden kann, greifen wir auf unser Auto, Regalia, zurück, das sich bei Bedarf ab einem gewissen Zeitpunkt sogar in einen fliegenden Untersatz verwandeln lässt! Aber keine Sorge: Wer will, darf natürlich auch auf dem Rücken von Chocobos Patz nehmen, den beliebten gelben Laufvögeln, welche seit jeher fester Bestandteil eines jeden *Final Fantasy*-Abenteuers sind.

Während wir Eos bereisen, ändert sich um uns herum das Wetter dynamisch und auch der Wechsel zwischen Tag und Nacht vollzieht sich unbemerkt. Übrigens hängen Tag und Nacht auch direkt mit der Geschichte des Spiels zusammen: Ist es zu Beginn des Spiels im Rahmen der 60 Minuten umfassenden, virtuellen Tage noch 45 Minuten hell und nur 15 Minuten dunkel, werden die Nächte nach und nach immer länger. Eine verheerende Seuche, welche die Sterne selbst zu befallen scheint, ruft diesen seltsamen Umstand hervor.

Da die Nacht gefährlich ist, weil dann besonders mächtige Gegner die Gegend bevölkern, ist es weise, in den dunklen Stunden ein sicheres Lager aufzuschlagen. Hier können wir essen und uns dadurch Status-Verbesserungen für die Kämpfe am nächsten Tag sichern, uns hinlegen, um Energie wiederherzustellen und gesammelte Erfahrungspunkte in Level-ups umzuwandeln. Ignis erweist sich hier als wahrer Meisterkoch und bereitet uns mithilfe gesammelter Rezepte und Zutaten wahre Gaumenschmäuse zu, bei denen man verleitet ist, kurzerhand in den Fernseher zu springen und sie selbst auszuprobieren!

Aber ganz egal ob bei Nacht oder bei Tag: Die Spielwelt von *Final Fantasy XV* ist schlicht und ergreifend beeindruckend und in ihrer Machart einmalig. In Sachen Weltgestaltung ist das ein großer Schritt nach vorne – nicht nur, was die *Final Fantasy-Serie* angeht! ◆



Mit unserem Auto, Regalia, erforschen wir die Spielwelt. Später lernt das Gefährt sogar fliegen!



Wenn die Nacht hereinbricht, gilt es am Lagerfeuer neue Energie für den Tag zu schöpfen.

DAS KAMPFSYSTEM

ANGRIFF, VERTEIDIGUNG, INTERAKTION

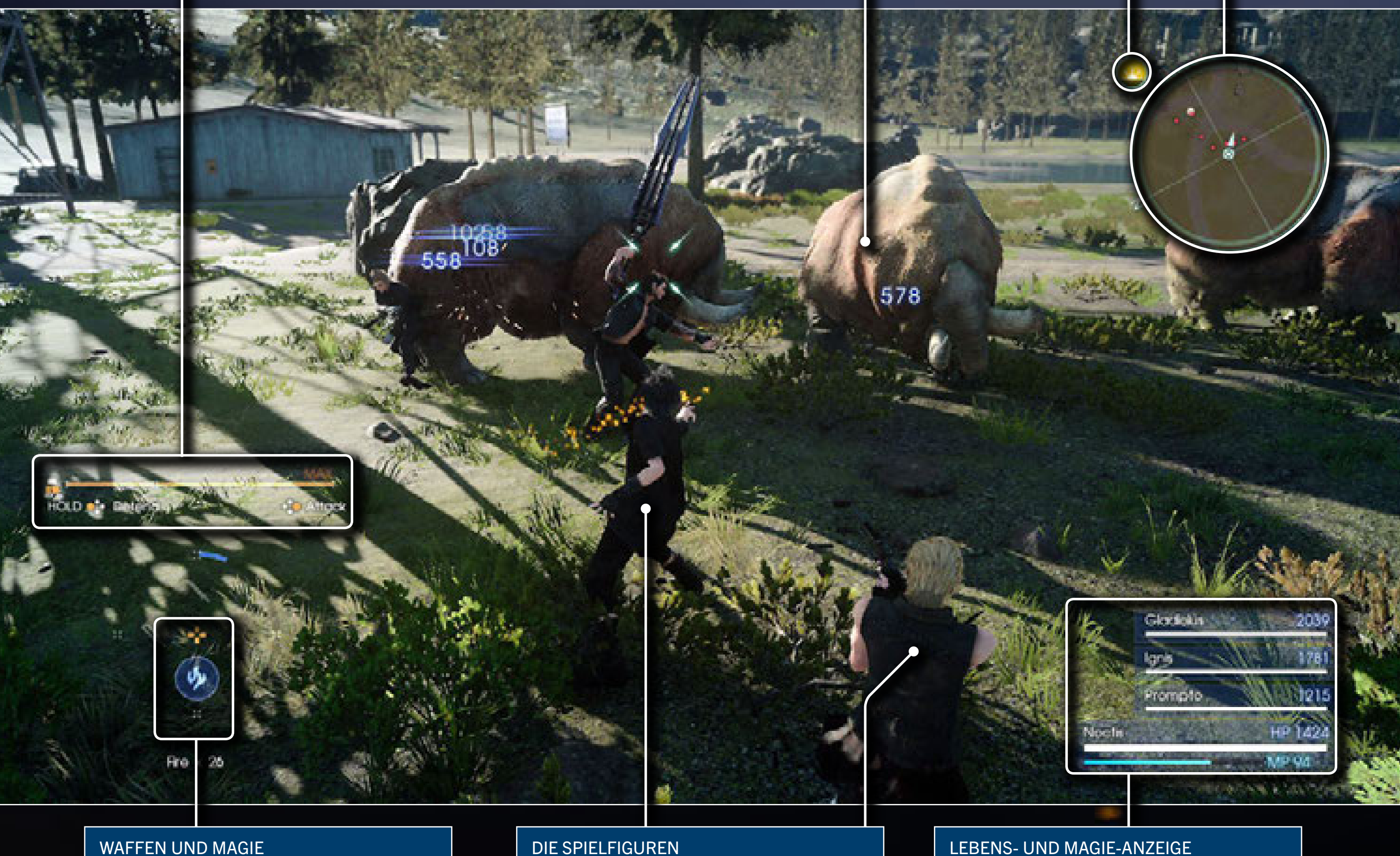
Mittels der Aktionstasten des Controllers greifen wir nicht nur an, sondern verteidigen uns auch und reagieren dynamisch auf Interaktionen – indem wir etwa einen Spezialangriff auslösen. Dadurch ergibt sich ein wunderbarer und spielerisch sehr befriedigender Flow.

FEINDE

Unsere Widersacher sind stets auf der Oberwelt zu sehen und anstatt in speziellen Kampfarenen gegen sie anzutreten, duellieren wir uns direkt im jeweiligen Areal mit ihnen. Unachtsame Gegner kann man oftmals direkt ausschalten. Vorsicht vor hinzukommenden Zusatz-Feinden!

TAGESZEIT, WETTER, RADAR

Unser Radar zeigt uns – Überraschung! – die Position unserer Gegner in der Umgebung an. Erst ab einer gewissen Distanz reagieren Feinde aggressiv auf uns. Wetter und Tageszeit haben Einfluss auf die Art unserer Widersacher sowie auf ihre Stärke und unsere Aktionsmöglichkeiten.



WAFFEN UND MAGIE

Das Steuerkreuz ist unser Allzweck-Werkzeug bei der Auswahl von Waffen und Magie: Jeweils vier davon können wir mit in den Kampf nehmen. Je nach Auswahl können wir völlig verschiedene Combis zusammenstellen. Obacht: magische Attacken beeinflussen auch die Umgebung!

DIE SPIELFIGUREN

Nur Held Noctis ist direkt steuerbar. Unseren Mitstreitern können wir aber Anweisungen geben und uns in Gefechten gegen besonders starke Widersacher mit ihnen verbünden, um Spezialangriffe auszulösen. Später können wir per Teleport mit ihnen Plätze tauschen.

LEBENS- UND MAGIE-ANZEIGE

Wenn die Figuren die gesamte Lebensenergie verlieren, können sie von ihren Mitstreitern gerettet werden – nur Noctis' Tod führt zum Game Over. Für viele Aktionen, wie etwa Konter und Spezialattacken, benötigen wir MP. Beide Anzeigen füllen sich in Deckung wieder auf.

Kämpfen wie ein junger Kronprinz: Das dynamische Action-Kampfsystem des Spiels strotzt nur so vor Möglichkeiten!

Ohne viel Herumgerede hier die Fakten, denn das Kampfsystem von *Final Fantasy XV* ist dermaßen varianten- und umfangreich, dass es jeden Rahmen sprengt: Das sogenannte Active X Battle-System (AXB) findet direkt auf der Oberwelt statt. Vertikalität ist sehr wichtig: Auf verschiedenen Ebenen kämpfend, können wir auf unzählige Arten gegen unsere Feinde vorgehen. Klar, dass unser Held Noctis auch springen kann! Ihn steuern wir, während wir mit unseren NPC-Mitstreitern mühelos interagieren. Die Größe unserer Feinde schwankt zwischen winzig klein und absolut gigantisch. Die Auswahl unserer Waffen und Magie entscheidet, wie wir angreifen; in Verbindung mit Spezialmanövern lassen sich eine theoretisch unendliche Anzahl an Vorgehensweisen und wahnsinnig lange Combo-Ketten zusammenstellen! Die perfekte Mischung aus simpler Steuerung und sehr komplexen Strategien ist sowohl für Einsteiger als auch für Genre-Veteranen geeignet, die eine Herausforderung suchen. Nicht zuletzt deswegen, weil wir den Anspruch der Auseinandersetzungen anhand verschiedener Kampf-Modi festlegen können. Zusätzlich können wir natürlich auch Bestien beschwören, die uns im Kampf beistehen, die sogenannten Archaeans – das gehört zu *Final Fantasy* ebenso dazu wie das Amen zum Gebet! Keine Frage: So innovativ und komplex, aber gleichzeitig auch einsteigerfreundlich, waren die Kämpfe in *Final Fantasy* nur selten! ◆

DIE MISSIONEN

Was zu tun ist: Die Hauptmissionen schicken uns in spannende Abenteuer!

Final Fantasy lebt seit jeher von den epischen Geschichten der Spiele. Das Besondere daran: Man muss nie die Vorgänger gespielt haben, um die Hintergründe der Handlung zu verstehen, da es sich stets um völlig voneinander unabhängige Storys in eigens geschaffenen Spielwelten handelt. *Final Fantasy XV* stellt hier keine Ausnahme dar! Auf die Handlung selbst sind wir ja bereits zwei Seiten zuvor eingegangen. Insgesamt versprechen die Entwickler, dass es gut und gerne fünfzig Stunden oder länger in Anspruch nehmen soll, bevor man den Abspann sieht – und das nur, wenn man sämtliche optionalen Aufgaben völlig links liegen lässt! Wo uns unsere nächste Mission hinführt, ist auf der Map ersichtlich, ob wir den direkten Weg nehmen und wie wir die Aufgaben in Angriff nehmen, steht uns hingegen völlig frei. Fixpunkte auf unserem Weg sind auf jeden Fall sympathische NPCs wie die kompetente Tankstellenwärterin Cindy, die uns mit Rat und Tat zur Seite steht. Das Spektrum an Aufgaben ist ebenso vielfältig und abwechslungsreich wie die Welt und schickt uns mal auf die Jagd nach riesigen Ungetümen, mal in dunkle Höhlen, die wir erforschen müssen, mal in dicht besiedelte Städte, in denen wir unser diplomatisches Geschick unter Beweis stellen sollen, oder in andere, unvorhersehbare und unterhaltsame Situationen. Die perfekte Mischung aus Freiheit und spannender Narration! ◆



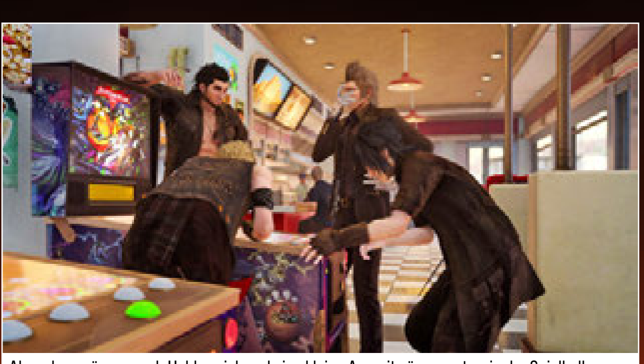
In der Demo konnten sich Spieler 2015 bereits am Kampf gegen einen Behemoth versuchen.



Tankstellen-Besitzerin Cindy ist ein wichtiger Eckpfeiler bei unserer Mission, Lucis zu retten.

Was getan werden kann: Abwechslung abseits der Hauptmissionen ist Pflicht!

Eine offene Spielwelt mit allerlei Zeug zum Erledigen zu füllen, ist nicht schwer; viel zu oft jedoch verkommen diese Nebenmissionen zu reinen Fleißaufgaben. *Final Fantasy XV* hat es sich zum Ziel gesetzt, mehr zu bieten als bloße Beschäftigungstherapie. Alle Aufgaben, welchen man abseits der Hauptmissionen nachgehen kann, sind auf eine Sache ausgelegt: Sie sollen Spaß machen! In dieser Hinsicht will man sich an den frühen Ablegern der Reihe orientieren. Nicht umsonst schwärmen Fans noch heute von den Chocobo-Rennen in *Final Fantasy VII*! So wird man etwa in Monsterjagd-Herausforderungen auf die Pirsch nach der teils furchterregenden Fauna des Landes gehen und dort beweisen können, dass man das Talent zum RPG-Recken hat. Je nach Region existieren zudem sogenannte regionale Quests, in denen wir den Bewohnern oftmals bei ihren kleinen und großen Problemen beistehen müssen. Richtig entspannend wird es bei den klassischen Minispielen. Ja, Chocobo-Rennen sind mit an Bord, zusätzlich können wir an vorgegebenen Stellen mithilfe verschiedener Köder unser Angler-Talent beweisen. Und weil unsere vier Helden nun einmal Kindsköpfe sind, zieht es sie auch ab und an in die Spielhalle, wo sie sich am Flipper-Automaten im Minigame *Justice Monsters Five* beweisen können. Langweilig wird einem in *Final Fantasy XV* nie! ◆



Ab und an müssen auch Helden sich mal eine kleine Auszeit gönnen, etwa in der Spielhalle.



Viele Jagdmissionen sind nicht verpflichtend, sondern dienen dazu, das Spiel zu bereichern.

DIE ENTSTEHUNG

Vor *Final Fantasy XV* gab es *Final Fantasy Versus XIII* – welches schlussendlich zu *Final Fantasy XV* werden sollte. Wie kam's?

Als Videospieler ist man es gewohnt, dass angekündigte Spiele ab und an in der Versenkung verschwinden und man lange oder sogar nie mehr etwas von ihnen hört. Im Falle von *Final Fantasy Versus XIII* sieht die Sache aber etwas anders aus: Dachte man nach der ursprünglichen Ankündigung auf der E3 2006 viele Jahre lang, der Titel würde gar nicht mehr veröffentlicht werden, kehrte er im Jahr 2013 mit einem wahren Knall zurück – jetzt als offizieller Teil der *Final Fantasy*-Hauptserie und unter dem Titel *Final Fantasy XV*!

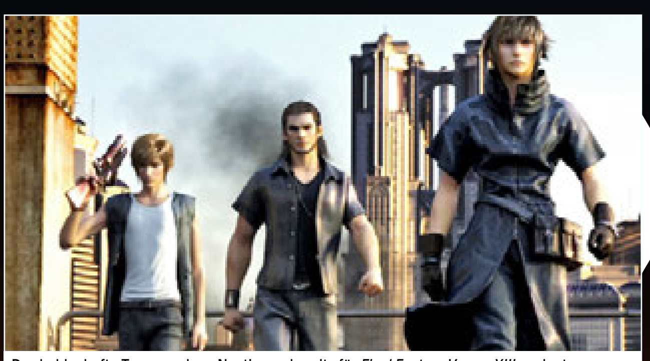
Die Gründe für diese Entscheidung sind vielfältig und nicht vollständig bekannt. Allerdings haben die Entwickler im Laufe der Jahre einige Details bekanntgegeben. Bevor geplant war, *Final Fantasy XIII* in eine Trilogie zu verwandeln, erwies sich der Nutzen weiterer Spin-offs in diesem Zusammenhang relativ schnell als obsolet. Der Plan, die Spiele im Fabula Nova Crystallis Final Fantasy-Universum aufgehen zu lassen (siehe Info-Kasten rechts), ging zudem nur bedingt auf; die verschiedenen Spielansätze erwiesen sich im Endeffekt als zu unterschiedlich.

Eine spielbare Demo von *Final Fantasy Versus XIII* wurde niemals öffentlich gezeigt, wenngleich bereits frühes Gameplay-Material in Trailern gezeigt wurde. Das inzwischen deutlich überarbeitete Kampf- und Bewegungssystem orientierte sich damals noch stark an der *Kingdom Hearts*-Reihe. Keine Frage, der Ansatz, die Vertikalität in den Kämpfen zu nutzen, ist auch heute noch deutlich spürbar und zeichnet *Final Fantasy XV* aus; die Art, wie wir Attacken und Bewegungen ausführen, hat sich aber grundlegend geändert. Ebenso ist es heutzutage nicht mehr Teil des Konzepts, direkt die Kontrolle über Noctis' Mitstreiter übernehmen zu können. In *Final Fantasy Versus XIII* hingegen konnte man die spielbare Figur mittels Knopfdruck wechseln. Geplant war hingegen schon damals eine offene Spielwelt. Auch die Prämisse der Geschichte ist im Ansatz dieselbe, wenngleich damals neben der politischen Komponente auch die Götter der Welt Eos eine wichtige Rolle gespielt hätten, allen voran Etro, die Schutzgöttin Lucis'.

Rückblickend betrachtet war es wohl die richtige Entscheidung, das geniale Konzept des Spiels nicht in einem Spin-off der Hauptreihe zu „verbraten" und es stattdessen in einem vollwertigen Hauptteil aufgehen zu lassen. Es ist aber spannend zu sehen, was für einen langen Weg *Final Fantasy XV* bereits hinter sich hat! ◆

Fabula Nova Crystallis Final Fantasy – was ist das?

Ursprünglich auf der E3 2006 angekündigt, hätten unter diesem Label mehrere kommende *Final Fantasy*-Spiele zusammengefasst werden sollen, deren Handlungen sich eine mythologische Schöpfungsgeschichte teilen. Das geschah auch mit zahlreichen Titeln wie *Final Fantasy XIII* und den Nachfolgern sowie *Final Fantasy Type-0*. Auch *Final Fantasy Versus XIII* war als Teil der Mythologie geplant. *Final Fantasy XV* hingegen hat mit Fabula Nova Crystallis Final Fantasy nichts mehr zu tun.


Das heldenhafte Team rund um Noctis war bereits für *Final Fantasy Versus XIII* geplant.


Für die Überarbeitung des Spiels wurde auch das Figurendesign verändert und etwas düsterer.

2006 *Final Fantasy Versus XIII* wird angekündigt.

2006-2009 Keine neuen Infos zum Spiel werden veröffentlicht.

2009 Auf der TGS wird erstmals Gameplay gezeigt.

2010 Ein geleakter Trailer zeigt starke Design-Änderungen.

2011 Ein neuer Trailer zum Abenteuer wird offiziell gezeigt.

2012 Gerüchte besagen, das Spiel sei gecancelt worden.

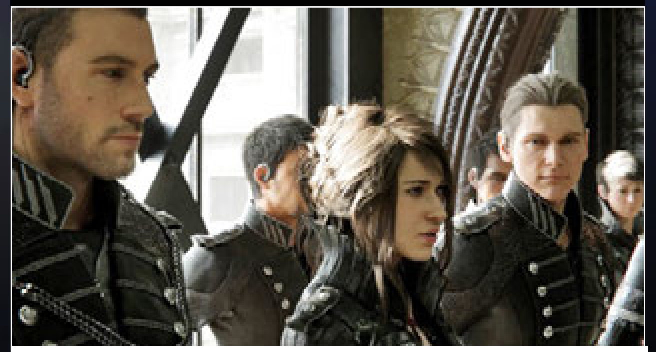
2013 Das Spiel wird als *Final Fantasy XV* auf der E3 gezeigt.

2016 Nach zehn Jahren erscheint das Abenteuer endlich!

ABSEITS DES SPIELS

KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV

Das Übereinkommen zwischen Lucis und Niflheim und der anschließende Verrat durch Niflheim bilden den imposanten Auftakt zu *Final Fantasy XV*. Der auf Blu-ray sowie als Download erscheinende Spielfilm *Kingsglaive: Final Fantasy XV* erzählt im Detail, wie diese Geschehnisse abgelaufen sind. Neben der beeindruckenden Qualität der Computeranimationen freuen wir uns schon sehr darauf, mehr über Noctis' Vater, seine Familie sowie die angespannte politische Lage in der Welt von Eos erfahren zu dürfen und genialen Synchronsprechern wie Aaron Paul, Lena Headey und Sean Bean zu lauschen.



Kingsglaive bietet Computeranimation auf höchstem Niveau und erzählt eine spannende Geschichte.

JUSTICE MONSTERS FIVE

Was ist das Erste, was einem in den Sinn kommt, wenn man an *Final Fantasy XV* denkt? Flipper natürlich! Nun gut, vielleicht nicht, aber der Flipper-Automat *Justice Monsters Five* erfreut im Spiel die Protagonisten durch spaßiges, kniffliges Geschicklichkeits-Gameplay. Und ebendiesen Flipper-Spaß gibt es auch für unterwegs! Wer sich *Justice Monsters Five* auf sein iOS- oder Android-Gerät lädt, bekommt eine gelungene Mischung aus Kugel-Action und RPG-Elementen. Es warten zudem Monster aus der *Final Fantasy*-Geschichte darauf, besiegt zu werden!



PLATINUM DEMO

Schon im vergangenen Jahr konnten wir uns mit der *Final Fantasy XV*-Demo *Episode Duscae* vergnügen. Vor kurzer Zeit kam die sogenannte *Platinum Demo* dazu, die von allen PS4- und Xbox-Besitzern gratis heruntergeladen werden kann. Das Besondere: Statt einen Ausschnitt aus dem Hauptspiel zu erleben, erzählt diese Techdemo eine Vorgeschichte, bei der wir einem jungen Noctis dabei helfen, aus einer Traumwelt zu entkommen. Schon hier lernen wir jedoch, wie das Kampfsystem und das Gameplay funktionieren – und können uns ein exklusives Beschwörungs-Monster für das Hauptspiel sichern!



Die *Platinum Demo* zum Spiel, die eine Vorgeschichte erzählt, kann schon jetzt genossen werden.

BROTHERHOOD: FINAL FANTASY XV

Die tiefgründige Beziehung und die Freundschaft zwischen Noctis, Gladiolus, Ignis und Prompto stehen bei *Final Fantasy XV* im Mittelpunkt des Interesses. Wenig überraschend also, dass wir im Rahmen der fünf je zehnminütigen Episoden der Animationsserie *Brotherhood: Final Fantasy XV* – sowie einer Zusatzepisode mit erweiterten Szenen – erfahren dürfen, wie diese tiefen Verbindungen entstanden sind. Beginnend in Noctis' Kindheitstagen, erleben wir nach und nach mit, wie er zum jungen Mann heranreift und schließlich am Ende der letzten Episode direkt in die Ereignisse von *Final Fantasy XV* hineinschlittert. Neben der Darstellung der Figuren und den spannenden Geschichten überzeugt vor allem die hohe Qualität der aminierten Zeichnungen. Die ersten beiden Folgen wurden bereits vollkommen kostenlos veröffentlicht und können unter https://www.youtube.com/c/finalfantasyxv angeschaut werden. Die restlichen Episoden werden bis zum Release des Spiels nach und nach veröffentlicht, Episode 6 wird exklusiv der Ultimate Collector's Edition des Spiels beiliegen.



In insgesamt sechs Episoden erzählt *Brotherhood* von der Freundschaft zwischen Noctis und Co.

ERFOLG IN SERIE

Von den Anfängen bis zur Moderne: Die gesamte *Final Fantasy*-Reihe im Überblick.

Die römische Zahl im Titel verrät es natürlich schon: Mit *Final Fantasy XV* hat Square Enix kein komplett eigenständiges Werk am Start. Eher das Gegenteil ist der Fall, gehört *Final Fantasy* doch mittlerweile zu den langlebigsten und erfolgreichsten Videospielserien überhaupt. Um der Gesamthistorie gerecht zu werden, reicht der Platz in diesem Booklet jedoch kaum aus. Dennoch wollen wir, gerade um die Vorfreude auf den kommenden Teil noch zu steigern, *Final Fantasy* als Einheit kurz Revue passieren lassen. Berücksichtigt wird dabei, ebenfalls aufgrund des Platzmangels, nur die Ursprungsversion eines jeden Titels. Übrigens: Ihr müsst kein einziges dieser Spiele gezockt haben, um dem Plot von *Final Fantasy XV* folgen zu können. ◆

Final Fantasy I

Das erste *Final Fantasy* von 1987 war noch sehr westlich geprägt, wies aber schon viele Alleinstellungsmerkmale wie zum Beispiel die gelben Chocobos auf.



Final Fantasy II

Mit dem zweiten Teil setzte Square Enix (damals noch Squaresoft) nicht die Story von *Final Fantasy* fort, sondern etablierte den Grundsatz, dass jedes Spiel für sich allein steht.



Final Fantasy III

Wie schon bei den bisherigen Titeln sollte es lange dauern, bis das dritte *Final Fantasy* im Westen erscheint. Erst 2006 war es auf dem Nintendo DS soweit.



Final Fantasy IV

Drei Teile auf dem Nintendo Famicom waren genug. Mit dem Wechsel auf das SNES gelang Squaresoft ein echter Überraschungshit, der mit seinem tollen Soundtrack, der überarbeiteten Grafik und der spannenden Story einen neuen Standard für die Serie setzte, an dem sich nicht nur *Final Fantasy* selbst, sondern auch die Konkurrenz fortan zu messen hatte. Der Weg für noch kommende Serienerfolge war somit schon mal geebnet.



Final Fantasy V

Das fünfte *Final Fantasy* baute gekonnt auf die Stärken der Vorläufer, sorgte aber vor allem mit einem umfangreichen Job-System für sehr viel Spielspaß. Selten zuvor hatte man in einem Rollenspiel derart viele Möglichkeiten, an seiner eigenen Rollenspiel-Truppe zu arbeiten.



Final Fantasy VI

Mit *Final Fantasy VI* erschuf Squaresoft ein Genre-Highlight, welches bis heute zu den einflussreichsten Rollenspielen aller Zeiten gezählt wird. Trotz niedlicher Pixelgrafik gelang den Machern das Kunststück, eine erwachsene Story zu präsentieren und dabei die etablierten Stärken beizubehalten. In den USA kannte man das Spiel anfangs noch unter dem Namen *Final Fantasy III*.

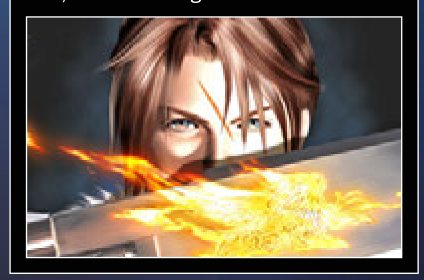


Final Fantasy VII

Wer der Ansicht war, dass es nach *Final Fantasy VI* ab jetzt nur noch bergab gehen könne, wurde mit dem siebten Teil eines Besseren belehrt. Das bis heute bekannteste Spiel der Serie konnte dank seinem Wechsel zur CD-basierten Sony Playstation nicht nur mit 3D-Grafik aufwarten, sondern auch mit spektakulären CGI-Zwischensequenzen. Nicht nur überzeugte das audiovisuelle Spektrum des Spiels, sondern auch das vielschichtige Charakterdesign der Helden und Antagonisten. Somit wurde nach dem schon fantastischen sechsten Teil ein weiterer Maßstab gesetzt. Dem Wunsch nach einem Remake, welches sich die Fans seit vielen Jahren herbeisehnten, kam Square Enix mit der offiziellen Ankündigung im vergangenen Jahr endlich nach.

Final Fantasy VIII

Das bis dato realistischste *Final Fantasy* setzte auf große, authentisch wirkende Charaktere und ein modernes Draw-System, mit dem Fähigkeiten erlernt wurden.



Final Fantasy IX

Zurück zu den Wurzeln! Während der siebte und achte Teil ein deutlich erwachseneres Design aufwiesen, frönten die Entwickler mit *Final Fantasy IX* wieder dem Knuddel-Look, der schon bei den ersten Teilen dank Pixeloptik gegeben war. Schwarzmagier Vivi, hier rechts zu sehen, ist wohl das beste Beispiel dafür.

Final Fantasy X

Der zehnte Teil, mittlerweile auf der Playstation 2 angesiedelt, beging einen noch nie dagewesenen Tabubruch in der Geschichte der Serie: Das inhaltlich eigentlich abgeschlossene Spiel wurde mit einer richtigen Fortsetzung namens *Final Fantasy X-2* weitergeführt. Geschadet hat es im Nachhinein weder Spiel noch Serie, denn beide Titel gelten als PS2-Klassiker. Ein Einzelfall sollte diese Art der Fortführung nicht lange bleiben.



Final Fantasy XI

Mit der elften Episode betrat Square Enix 2002 in gewisser Hinsicht Neuland. Im Gegensatz zu den Vorgängern handelte es sich bei *Final Fantasy XI* nämlich um ein MMO, es war somit nur online mit anderen Leuten spielbar. Der langjährige Erfolg des Online-RPGs machte es schnell zu einem hochwertigen Konkurrenten für den bisherigen Platzhirsch *World of Warcraft*. Mit der 2015 veröffentlichten finalen Erweiterung ebnete Square Enix storytechnisch den Weg zum Nachfolger *Final Fantasy XIV*.



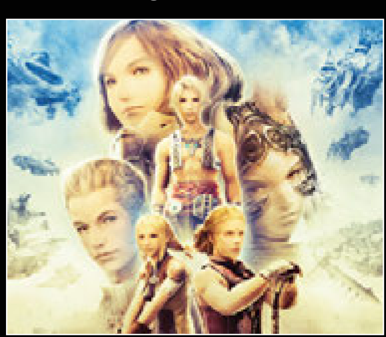
Final Fantasy XIV

Genau wie der elfte Teil ist *Final Fantasy XIV* ein Online-Rollenspiel, kann jedoch auch ohne die Unterstützung anderer Mitspieler durchgezockt werden. Das von Square Enix mit einer spannenden Story ausgestattete Spiel konnte nach einigen Startschwierigkeiten im zweiten Anlauf auch spielerisch überzeugen und stieg schnell zu einem der erfolgreichsten Online-RPGs auf, welches viele Konkurrenten hinter sich ließ. Square Enix möchte sichergehen, dass dies auch in Zukunft so bleibt, und wird *Final Fantasy XIV* noch über viele Jahre hinweg mit neuen Updates und Erweiterungen unterstützen. Bis zum offiziell dritten MMO-Vertreter der Serie wird es also wohl noch einige Jährchen dauern.



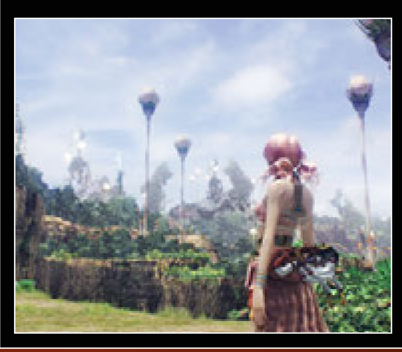
Final Fantasy XII

Das zwölfte Spiel der Serie entfernte sich ein wenig von der Fokussierung auf die Charaktere und konzentrierte sich stattdessen auf eine eher politische Story. Neben einer toll inszenierten Spielwelt mit sehr vielen Nebenmissionen wartet *Final Fantasy XII* mit einer weiteren Besonderheit auf: Genau wie die Ableger *Final Fantasy Tactics* und *Vagrant Story* ist der zwölfte Teil in der Spielwelt Ivalice angesiedelt. Storytechnisch gibt es aber keine Überschneidungen.



Final Fantasy XIII

Was mit dem zehnten Teil initiiert wurde, baute Square Enix mit *Final Fantasy XIII* noch weiter aus: Mit zwei vollwertigen Fortsetzungen sowie diversen Spin-offs ist das für PS3, Xbox 360 und PC veröffentlichte Rollenspiel der bislang wohl umfangreichste Vertreter der Serie. Insbesondere bei der Inszenierung legten die Entwickler eine große Schippe obendrauf und sorgten so für eine sehr cineastische Spielerfahrung, mit der auch Gelegenheitszocker ihren Spaß hatten.



JETZT VORBESTELLEN!



Wer früh zugreift, bekommt tolle *Final Fantasy XV*-Extras spendiert!

Am 30. September ist es endlich so weit – dann startet *Final Fantasy* in die heiß erwartete 15. Runde! Die Mischung aus einer Geschichte, die durch realistische Figuren vorangetrieben wird, ansprechender Action und befriedigendem Rollenspiel-Gameplay verspricht eines der größten Spiele-Abenteuer des Jahres zu werden!

Wer will, geht am Verkaufstag in den Laden und kauft sich das tolle Ding in der Standard-Version. Zusätzlich gibt es aber auch noch zwei Spezialeditionen, die ihr Geld wirklich wert sind! Die erste davon ist die Day-One-Edition, die in stark limitierter Auflage nur zu Beginn des Releases verkauft und dann durch eine Standard-Edition ersetzt wird. Die zweite hört auf den Namen Deluxe Edition und enthält für einen kleinen Aufpreis viele zusätzliche coole Goodies. Wir stellen alle Versionen im Detail vor! ◆



Day One Edition

Zum unverbindlichen Verkaufspreis von 69,99 Euro könnt ihr am 30. September die Day One Edition von *Final Fantasy XV* erstehen. Das Besondere daran: Dieser liegt exklusiv der Downloadcode der legendären Waffe Masamune bei, die den Gegnern ordentlich einheizt! Das „Day One" im Namen sollte man durchaus ernstnehmen: Sobald diese erste Charge des Spiels ausverkauft ist – und das wird wohl recht bald der Fall sein –, wird sie durch die Standard-Fassung des Abenteuers ersetzt. Schnell zugreifen lohnt sich also! Wendet euch zum Vorbestellen am besten entweder an einen Händler eures Vertrauens oder bestellt das Spiel ganz bequem unter http://www.finalfantasyxv.com/de/buy!

Deluxe Edition

Die Day One Edition hat ja schon ein richtig cooles Goodie für Fans zu bieten. Es geht aber noch besser: Zum unverbindlichen Verkaufspreis von 89,99 Euro bekommt ihr mit der Deluxe Edition einen ganzen Haufen toller Dinge spendiert: So erhaltet ihr das Spiel nicht in der Standard-Verpackung, sondern in einem schicken Steelbook, versehen mit einem exklusiven Design des legendären Designers Yoshitaka Amano. Auch die Waffe Masamune liegt der Sammlung natürlich bei. An weiteren coolen Download-Inhalten befinden sich die Königstracht, eine exklusive Kleidung für Noctis, sowie die Lackierung Platin-Leviathan, ein Skin für euer Auto, im Paket. Das für die meisten Fans höchstwahrscheinlich tollste Extra in der Deluxe Edition ist jedoch der Film *Kingsglaive: Final Fantasy XV*, der in der BluRay-Fassung enthalten ist und eine spannende Nebengeschichte rund um das Königshaus von Lucis erzählt!



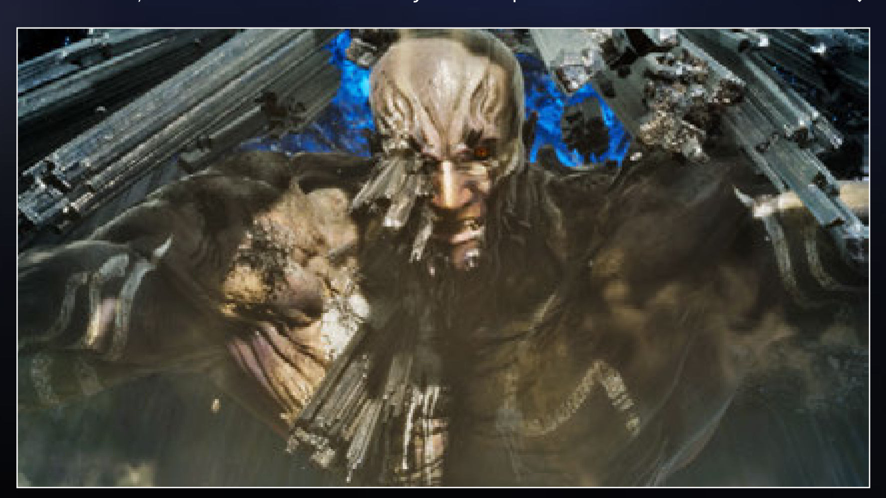
E3-NEUIGKEITEN

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns noch spannende neue E3-Infos zum kommenden Rollenspiel-Epos!

Wie kaum ein anderes Spiel sorgte *Final Fantasy XV* auf der E3 in Los Angeles für Begeisterungsstürme unter den Fans. Kein Wunder, denn zu dem heiß erwarteten Rollenspiel-Meisterwerk wurde eine Fülle an neuen Infos bekannt gegeben. Die vielleicht wichtigste: Der frisch enthüllte Wait-Modus, der sowohl für RPG-Einsteiger als auch für Freunde strategischer Kämpfe völlig neue Möglichkeiten in den Gefechten im Spiel ermöglicht.

Wie funktioniert's? In den Optionen des Spiels können wir den Modus jederzeit aktivieren. Daraufhin friert das Geschehen während der Kämpfe ein, solange wir keinen Knopf betätigen. Unser Held kann aber weiterhin Gegner anvisieren, Zaubersprüche aktivieren, Fertigkeiten von Teammitgliedern auswählen und noch einige weitere Aktionen tätigen. Ewig währt das Feature jedoch nicht, denn während der Wait-Modus aktiviert ist, läuft eine Zeitleiste ab, die sich erst zum nächsten Kampf hin wieder regeneriert. Ein kluger Einsatz und strategisches Vorgehen sind also unabdingbar! Mit dem Wait-Modus erwartet all jene Spieler eine perfekte Alternative, die sich in den actionreichen Gefechten mal die eine oder andere Auszeit wünschen!

Weitere spannende Enthüllungen auf der E3 waren ein in Zusammenarbeit mit dem renommierten Musiker Afrojack produzierter Trailer voller neuer Eindrücke, ein beeindruckender Trailer zum Animationsfilm *Kingsglaive: Final Fantasy XV*, exklusive Infos zur von Venedig inspirierten Stadt Altissia, ein cooler Trailer zum Regalia Typ-F, der flugfähigen Version des Wagens der Protagonisten, sowie die Veröffentlichung der zweiten Episode von *Brotherhood Final Fantasy XV* mit dem Titel „Verbissener Läufer". In der knapp fünfzehnminütigen Episode erleben wir mit, wie Prompto und Noctis sich kennenlernen und zu Freunden werden. Auf Sonys E3-Pressekonferenz wurde zudem ein richtiger Knaller verkündet, als am Ende des *Final Fantasy XV*-Trailers eine PS4-exklusive Ankündigung für Begeisterung sorgte: Die Sony-Konsole bekommt eine exklusive *Final Fantasy XV*-VR-Experience spendiert! Darin dürfen wir in Gestalt von Prompto actionreich gegen die teils riesigen Monster aus dem Hauptspiel vorgehen. Alles in allem bot Square Enix' E3-Auftritt somit ein tolles Info-Paket für all jene, die den Release des Spiels gar nicht mehr erwarten können! Übrigens: Auf der Gamescom in Köln vom 18. bis zum 21. August wird *Final Fantasy XV* kurz vor dem Release natürlich auch prominent vertreten sein! ◆





IMPRESSUM

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Verantwortlicher Redakteur Lukas Schmid
Redaktion Marco Cabibbo
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH